

## 明 細 書

### ゲームシステム

### 技術分野

[0001] 本発明は、遊戯カードを使用したゲームシステムに関する。

### 背景技術

[0002] 遊戯用カードとしては従来からトランプカードが一般的であるが、トレーディングカードなどの各種遊戯用カードも大人を中心として人気を集めている。近年ではトレーディングカードとゲーム機を組合せて遊べるようにしたゲームシステムが登場している。

[0003] あるゲームシステムの遊戯カードは、一面にキャラクタの図柄と能力データが印刷され、そのキャラクタの識別コードとキャラクタの個性を表現する個性表現データが幾何学的読出可能に記録されている(例えば、特許文献1参照)。外部情報読取手段により遊戯カードの個性表現データが読み取られ、ゲーム機によるゲームに使用される。

[0004] 他のゲームシステムの遊戯カードは、デザイン性を損なうことなく情報を印刷したカードに肉眼で判別し難い状態でゲーム用情報が印刷されている(例えば、特許文献2参照)。ゲーム用カードに印刷されたゲーム用情報をゲーム機が読み取り、そのゲーム用情報をゲーム機に入力する。

特許文献1:特開2001-334012号公報

特許文献2:特開2002-224443号公報

特許文献3:特開2003-117231号公報

特許文献4:特開平11-76616号公報

特許文献5:再表99/32200号公報

### 発明の開示

### 発明が解決しようとする課題

[0005] 従来の遊戯カードを使用したゲームシステムでは単に遊戯カードによりゲーム用情報を入力するだけであり、遊戯カードの特性を十分に生かした興趣溢れるゲームシステムが期待されていた。

[0006] 本発明の目的は、遊戯カードの特性を十分に生かした興趣溢れるゲームシステム

を提供することにある。

#### 課題を解決するための手段

[0007] 本発明の一態様によるカードシステムは、カードに記録されたコードを読み込むコード読み込み手段と、前記読み込み手段により読み込んだ複数のコードの組み合わせによりキャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、前記生成されたキャラクタの評価を行うキャラクタ評価手段とを有するゲームシステムであって、前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータと、第1のコードに対応する前記キャラクタの一部を構成する第1の部位データと、第2のコードに対応する前記キャラクタの他の一部を構成する複数の第2の部位データとを少なくとも記憶する記憶手段を有し、前記キャラクタ生成手段は、前記ベースキャラクタデータを読み出してベースキャラクタ画像を生成するベースキャラクタ画像生成手段と、前記第1のコードが読み込まれたとき、前記第1のコードに対応する前記第1の部位データを前記記憶手段から読み出して、前記ベースキャラクタデータの一部を前記読み出した第1の部位データに変更する第1の部位変更手段と、前記第2のコードが読み込まれたとき、前記第2のコードに対応する前記複数の第2の部位データから1つの第2の部位データを選択して読み出して、前記ベースキャラクタ画像の他の一部を前記選択された第2の部位データに変更する第2の部位変更手段と、前記第2のコードが再度読み込まれたとき、前記第2のコードに対応する前記複数の第2の部位データから、前記第2の部位変更手段により選択された第2の部位データ以外の前記複数の第2の部位データからひとつの第2の部位データを選択して読み出して、前記ベースキャラクタ画像の他の一部を前記選択された第2の部位データに変更する第3の部位変更手段と、前記第1の部位変更手段、前記第2の部位変更手段及び前記第3の部位変更手段の少なくともいずれかにより変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成するキャラクタ画像生成手段を有することを特徴とする。

[0008] 本発明の一態様によるカードシステムは、遊戯者により操作される操作手段と、ゲーム画面を表示する表示手段と、ゲーム音を出力する音出力手段と、前記操作手段への操作入力を評価する評価手段と、ゲームを制御する制御手段とを有するゲームシステムであって、前記制御手段は、前記操作手段の操作を指示する画像を、前記

表示手段により前記ゲーム画面上に表示させる第1の手段と、前記操作手段の操作を指示するゲーム音を、前記画像の表示と同時に、前記音出力手段により出力させる第2の手段と、前記操作手段の操作を補助的に指示する補助ゲーム音を、前記画像の表示より所定時間前に、前記音出力手段により出力させる第3の手段を有し、前記評価手段は、前記操作手段への操作入力のタイミングと、前記第2の手段によるゲーム音発生タイミングとに基づいて、前記操作手段への操作入力を評価することを特徴とする。

[0009] 本発明の一態様によるカードシステムは、第1の遊戯者により操作される第1の操作手段と、第2の遊戯者により操作される第2の操作手段と、ゲーム画面を表示する表示手段と、ゲーム音を出力する音出力手段と、前記操作手段への操作入力を評価する評価手段と、ゲームを制御する制御手段とを有するゲームシステムであって、前記制御手段は、前記第1の操作手段の操作を指示する画像を前記表示手段により前記ゲーム画面上に出力させる第1の手段と、前記第1の操作手段の操作を指示するゲーム音を前記音出力手段により出力させる第2の手段の少なくとも一方を有し、前記評価手段は、前記第1の操作手段への操作入力のタイミングと前記第2の操作手段への操作入力のタイミングとの少なくともいずれか一方が、前記第1の手段又は前記第2の手段の出力タイミングと合致するか否かに基づいて、前記第1の操作手段への操作入力を評価することを特徴とする。

[0010] 上述したゲームシステムにおいて、前記制御手段の前記第1の手段又は前記第2の手段は、前記第1の操作手段を所定回数操作することを指示し、前記評価手段は、前記第1の操作手段の操作回数が前記所定回数であるか否か、前記第2の操作手段の操作回数が前記所定回数であるか否か、前記第1の操作手段の操作回数と前記第2の操作手段の操作回数の合計値が前記所定回数であるか否かに基づいて、前記第1の操作手段への操作入力を評価するようにしてもよい。

[0011] 本発明の一態様によるカードシステムは、カードに記録されたコードを読み込むコード読み込み手段と、前記読み込み手段により読み込んだ複数のコードの組み合わせによりキャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、ゲームを制御するゲーム制御手段とを有するゲームシステムであって、前記カードに、前記コードとは別個に、視認可

能なマークを付し、前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータと、前記コードに対応する前記キャラクタの一部を構成する部位データと、前記カードに付されたマークとを記憶する記憶手段を有し、前記キャラクタ生成手段は、特定のマークを指定する特定マーク指定手段と、前記ベースキャラクタデータを読み出してベースキャラクタ画像を生成するベースキャラクタ画像生成手段と、前記コードが読み込まれたとき、前記コードに対応する前記部位データを前記記憶手段から読み出して、前記ベースキャラクタデータの一部を前記読み出した部位データに変更する部位変更手段と、前記部位変更手段により変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成するキャラクタ画像生成手段と、前記キャラクタ画像の生成のために読み込んだカードに付された前記特定のマークを計数する特定マーク計数手段を有し、前記ゲーム制御手段は、前記特定マーク計数手段により計数された前記特定のマークの計数結果に基づいて、前記ゲームを制御することを特徴とする。

[0012] 本発明の一態様によるカードシステムは、三次元仮想空間内において第1のキャラクタと第2のキャラクタが対戦する対戦ゲームを制御するゲーム制御手段と、仮想カメラにより前記三次元仮想空間を撮像して二次元の表示画面に表示する表示手段と、前記仮想カメラの位置と視点を制御するカメラ制御手段とを有するゲームシステムであって、前記カメラ制御手段は、対戦する前記第1のキャラクタと前記第2のキャラクタが前記二次元の表示画面に含まれるように、前記仮想カメラの位置と視点を設定する第1の手段と、前記対戦ゲームの対戦結果に応じて、勝利した前記第1のキャラクタ又は前記第2のキャラクタが前記二次元の表示画面の中央寄りに移動するように、前記仮想カメラの位置と視点を変更する第2の手段とを有することを特徴とする。

[0013] 上述したゲームシステムにおいて、前記カメラ制御手段は、前記対戦ゲームの対戦結果により、勝利した前記第1のキャラクタ又は前記第2のキャラクタの前記二次元の表示画面内の移動が所定の限界に達した場合には、勝利した前記第1のキャラクタ又は前記第2のキャラクタの周囲を演出して撮像するように、前記仮想カメラの位置と視点を制御する第3の手段を有するようにしてもよい。

[0014] 上述したゲームシステムにおいて、前記カメラ制御手段は、前記二次元の表示画面内の前記第1のキャラクタ又は前記第2のキャラクタの位置が所定時間変化しない

場合には、前記第1のキャラクタ又は前記第2のキャラクタを、前記第2の手段によるキャラクタの移動方向とは異なる方向に、前記仮想カメラの位置と視点を制御する第4の手段を有するようにしてもよい。

- [0015] 本発明の一態様によるカードシステムは、カードに記録されたバーコードを読み込むコード読み込み手段と、前記読み込み手段により読み込んだ複数のバーコードの組み合わせによりキャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、前記生成されたキャラクタの評価を行うキャラクタ評価手段とを有するゲームシステムであって、前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータと、バーコードに対応する前記キャラクタの一部を構成する部位データとを少なくとも記憶する記憶手段を有し、前記キャラクタ生成手段は、前記ベースキャラクタデータを読み出してベースキャラクタ画像を生成するベースキャラクタ画像生成手段と、前記バーコードが読み込まれたとき、前記バーコードに対応する前記部位データを前記記憶手段から読み出して、前記ベースキャラクタデータの一部を前記読み出した部位データに変更する部位変更手段と、前記部位変更手段により変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成するキャラクタ画像生成手段を有することを特徴とする。

#### 発明の効果

- [0016] 本願発明によれば、カードに記録されたコードを読み込むコード読み込み手段と、読み込み手段により読み込んだ複数のコードの組み合わせによりキャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、生成されたキャラクタの評価を行うキャラクタ評価手段とを有するゲームシステムであって、生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータと、第1のコードに対応するキャラクタの一部を構成する第1の部位データと、第2のコードに対応するキャラクタの他の一部を構成する複数の第2の部位データとを少なくとも記憶する記憶手段を有し、キャラクタ生成手段は、ベースキャラクタデータを読み出してベースキャラクタ画像を生成するベースキャラクタ画像生成手段と、第1のコードが読み込まれたとき、第1のコードに対応する第1の部位データを記憶手段から読み出して、ベースキャラクタデータの一部を読み出した第1の部位データに変更する第1の部位変更手段と、第2のコードが読み込まれたとき、第2のコードに対応する複数の第2の部位データから1つの第2の部位データを選択して読み出して、ベー

スキヤクタ画像の他の一部を選択された第2の部位データに変更する第2の部位変更手段と、第2のコードが再度読み込まれたとき、第2のコードに対応する複数の第2の部位データから、第2の部位変更手段により選択された第2の部位データ以外の複数の第2の部位データからひとつの第2の部位データを選択して読み出して、ベーススキヤクタ画像の他の一部を選択された第2の部位データに変更する第3の部位変更手段と、第1の部位変更手段、第2の部位変更手段及び第3の部位変更手段の少なくともいずれかにより変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成するキャラクタ画像生成手段を有するようにしたので、遊戯カードの特性を十分に生かした興趣溢れるゲームシステムを提供することができる。

#### 図面の簡単な説明

[0017] [図1]本発明の第1実施形態によるゲームシステムで用いる遊戯装置を示す図である。

[図2]本発明の第1実施形態によるゲームシステムで用いる遊戯装置のカードリーダー本体の平面図、正面図、側面図である。

[図3]本発明の第1実施形態によるゲームシステムで用いる遊戯装置のカードリーダー本体の水平方向の断面図、垂直方向の断面図である。

[図4]本発明の第1実施形態によるゲームシステムで用いる遊戯装置のカードリーダーに遊戯カードをスキャンしている状態を示す図である。

[図5]本発明の第1実施形態によるゲームシステムで用いる遊戯装置に設けられた情報処理装置のブロック図である。

[図6]本発明の第1実施形態によるゲームシステムで用いる遊戯カードの一具体例であるヘア&メイクアップカードを示す図である。

[図7]本発明の第1実施形態によるゲームシステムで用いる遊戯カードの一具体例であるドレスアップカードを示す図である。

[図8]本発明の第1実施形態によるゲームシステムで用いる遊戯カードの一具体例であるフットウェアカードを示す図である。

[図9]本発明の第1実施形態によるゲームシステムで用いる遊戯カードの一具体例であるスペシャルアイテムカードを示す図である。

[図10]本発明の第1実施形態によるゲームシステムにおけるカードテーブルを示す図(その1)である。

[図11]本発明の第1実施形態によるゲームシステムにおけるカードテーブルを示す図(その2)である。

[図12]本発明の第1実施形態によるゲームシステムにおけるオシャレ魔女テーブルを示す図である。

[図13]本発明の第1実施形態によるゲームシステムのゲームにおけるダンスパーティの場所を示す図である。

[図14]本発明の第1実施形態によるゲームシステムによるゲーム進行の具体例を示す図(その1)である。

[図15]本発明の第1実施形態によるゲームシステムによるゲーム進行の具体例を示す図(その2)である。

[図16]本発明の第1実施形態によるゲームシステムによるダンスバトルのゲーム画面を示す図である。

[図17]本発明の第1実施形態によるゲームシステムによるダンスバトルの押しボタンの入力タイミングを示すタイムチャートである。

[図18]本発明の第1実施形態によるゲームシステムによるゲームにおける着せ替え処理を示す図である。

[図19]本発明の第1実施形態によるゲームシステムによるゲームにおけるキャラクタ生成処理の動作シーケンスを示すフローチャートである。

[図20]本発明の第1実施形態によるゲームシステムのゲームにおけるオシャレパワーの算定方法の説明図である。

[図21]本発明の第2実施形態によるゲームシステムで用いる遊戯カードの一具体例であるヘア&メイクアップカードを示す図である。

[図22]本発明の第2実施形態によるゲームシステムで用いる遊戯カードの一具体例であるドレスアップカードを示す図である。

[図23]本発明の第2実施形態によるゲームシステムで用いる遊戯カードの一具体例であるフットウェアカードを示す図である。

[図24]本発明の第2実施形態によるゲームシステムで用いる遊戯カードの一具体例であるスペシャルアイテムカードを示す図である。

[図25]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおける着せ替えゲームのゲーム画面を示す図である。

[図26]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおけるダンスバトルのゲーム画面を示す図(その1)である。

[図27]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおけるダンスバトルのゲーム画面を示す図(その2)である。

[図28]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおけるボタン入力判定の説明図である。

[図29]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおけるボタン入力判定のフローチャート(その1)である。

[図30]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおけるボタン入力判定のフローチャート(その2)である。

[図31]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおけるゲームでの仮想カメラの注視点と位置とを示す図である。

[図32]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおけるゲームでのカメラアクションの概要のフローチャートである。

[図33]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおけるゲームでの綱引きカメラアクションのフローチャートである。

[図34]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおけるゲームでのあいこ処理のフローチャートである。

[図35]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおけるゲームでのボーナスカメラアクションの説明図である。

[図36]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおけるゲームでのボーナスカメラアクションのフローチャートである。

[図37]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおけるゲームでのワンポイントカメラアクションの説明図である。



[図38]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおけるゲームでのワンポイントカメラアクションのフローチャートである。

[図39]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおけるゲームでの追いかけてカメラアクションの説明図である。

[図40]本発明の第2実施形態によるゲームシステムにおけるゲームでの追いかけてカメラアクションのフローチャートである。

### 発明を実施するための最良の形態

#### [0018] [従来のゲームシステム]

本願出願人は、遊戯カードを用いたゲームシステムとして、甲虫の対戦をテーマとしたゲームシステム(「甲虫王者ムシキング」)を開発している。遊戯カードを遊戯装置に読み込ませ、データ入力して遊ぶ。この遊戯装置では、甲虫をコンピュータグラフィックス技術により、ディスプレイモニター上に映し出し、甲虫をあらゆる角度から動画表示して遊ぶ。

[0019] このゲームシステムの遊戯内容は、甲虫同士を闘わせるカード格闘ゲームである。遊技カードには、甲虫の種類を示すムシカードと、対戦における技を示すワザカードとを用いる。遊戯装置に設けたカードリーダーから、ムシカードとワザカードとを組み合わせで入力し、ジャンケン方式で格闘させる。本物そっくりに再現された世界の甲虫と、それらが繰り出す必殺技が醍醐味となっている。

[0020] このような甲虫同士を闘わせるカード格闘ゲームでは、テーマからして男児好みのゲームであり、女児向けではない。そのため女児向けの製品開発が望まれていた。女児好みのテーマとして着せ替え遊びがあり、これは女児なら必ず興味を持つテーマである。

[0021] 本願出願人は、タッチパネル式の遊戯装置を用いたゲームシステム(「マクドナルドのタッチであそぼ!」)を開発している。この遊戯装置は、タッチパネル式のモニターを採用し、利用者は指でタッチパネルに触れるだけの簡単な操作で各種のゲームが遊ぶことができる。この遊戯装置のゲームの1つに、着せ替え遊びをテーマとしたゲーム(「すてきなおひめさま」)がある。

[0022] このゲームは、登場する少女に好きなおしやれを施し、ダンスパーティで踊らせるゲ

ームで、モニターにタッチすることで少女のデザインや色を変えて楽しむ。少女の周りに配された髪型や、ドレス、化粧、アクセサリのアイコンに手を触れると、それぞれの作成画面に移り、デザインや色を変えることができる。着せ替えはタッチパネルに表示された各種のアイコンに手を触れて変更する単純なものであり、遊戯性が高いとは言えない。

[0023] 本願発明者等は、このようなゲームシステムの状況を踏まえ、女兒が興味を持てる着せ替えをテーマとして、遊戯カードの特性を十分に生かした興趣溢れるゲームシステムを開発した。

[0024] [第1実施形態]

本発明の第1実施形態によるゲームシステムについて図面を用いて説明する。本実施形態のゲームシステムは、図1乃至図5に示す遊戯装置に、図6乃至図9に示す遊戯カードを読み込ませて遊戯を行う。

[0025] (遊戯装置)

本実施形態のゲームシステムで用いる遊戯装置を図1に示す。図1(A)は遊戯装置の正面図であり、図1(B)は遊戯装置の側面図である。

[0026] 遊戯装置1は、高さ130cmの縦型の筐体を有している。遊戯装置1の中央手前には操作卓2が張り出ている。操作卓2中央には、カードリーダー3がカードを縦方向にスキャンできるように取り付けられている。カードリーダー3の左右両側の操作卓2上には、それぞれ、押すことにより操作される入力ボタン4が設けられている。

[0027] 遊戯装置1の操作卓2の上部には、ディスプレイモニター5が正面向きで筐体に取り付けられている。ディスプレイモニター5の正面はモニターカバー6により覆われている。

[0028] 遊戯装置1の操作卓2の下部には、カード取り出し口7が設けられている。遊戯装置1の筐体内のカードベンダー8から遊戯カードが排出する。

[0029] 遊戯装置1の操作卓2の左下部には、コインセクタ9が設けられている。コインセクタ9の下部で、カード取り出し口7の左側には、キャッシュボックス10が設けられている。

[0030] 遊戯装置1の操作卓2の右下部には、スピーカ11が設けられている。このスピーカ1

1から、ゲーム中の様々な効果音出力される。

[0031] 遊戯者は、ゲーム代金となる硬貨をコインセクタ9に投入する。投入された硬貨が受け入れられると、カードベンダー8からカード取り出し口7に遊戯カードであるオシャレ魔法カードが排出される。排出されたオシャレ魔法カードを、遊戯装置1のカードリーダー3によりスキャンして、ディスプレイモニター5に映し出される魔女のキャラクタに着せ替えさせることができる。

[0032] (カードリーダー)

本実施形態の遊戯装置1のカードリーダー3について図2乃至図4を用いて説明する。図2(A)はカードリーダー3のカードリーダー本体60の平面図であり、図2(B)はカードリーダー本体60の正面図であり、図2(C)はカードリーダー本体60の側面図である。図3(A)はカードリーダー本体60を水平方向の断面図であり、図3(B)はカードリーダー本体60の垂直方向の断面図である。図4は遊戯装置1のカードリーダー3に遊戯カード20をスキャンしている状態を示す図である。

[0033] カードリーダー本体60は、カードを通すためのカード通路溝61が一定の深さで設けられ、カードリーダー本体60の各端面62に貫通している。カードリーダー本体60には外部に信号を送るためのケーブル63が設けられている。

[0034] カードリーダー本体60のカード通路溝61の溝幅は、両端面62側ほど幅が広くなっており、各端面62のどちら側からでも遊戯カード20を挿入しやすくなっている。

[0035] 遊戯カード20のバーコードは、カードリーダー本体60のカード通路溝61の底面64に遊戯カード20の側端を垂直に立ててそのままスライドすることにより、読み取ることができる。この際、遊戯カード20がカード通路溝61の底面64に接して正しい姿勢でスキャンする必要があるが、遊戯者が遊戯カード20を手で持ってスライドさせているので、スキャン時に遊戯カード20が多少傾くことは避けられない。

[0036] 本実施形態のカードリーダー本体60では、遊戯カード20がカード通路溝61に対してアルファ( $\alpha$ )の角度(図2(c)参照)、ベータ( $\beta$ )の角度(図2(A)参照)、シータ( $\theta$ )の角度(図2(B)参照)傾いても、正確に読み取れるように調整されている。

[0037] カードリーダー本体60の内部には、図3(A)に示すように、回路基板65が設けられている。回路基板65上の各端面62近傍には、カード検出用光センサー66と、カード検

出用投光LED67がそれぞれ対となって設けられている。カード通路溝61の各端面62近傍には、カード通路溝61を貫通する小穴61aが設けられている。カード検出用光センサー66とカード検出用投光LED67とは、それぞれ小穴61aを通じて相対している。遊戯カード20が各端面60のいずれかからカード通路溝61に挿入されたことを検出する。

[0038] カード通路溝61の中央位置の片側の壁には開口61bが形成されている。回路基板65上のカード通路溝61の内側には、発光ランプ68と、読取用光センサー69とが設けられている。カード検出用光センサー66が遊戯カード20挿入を検出している間、発光ランプ68は、開口61bからカード通路溝61を通過する遊戯カード20のバーコード欄24a、24b(図6参照)を照射し、その反射光が読取用光センサー69により読み取られる。読取用光センサー69により読み取られた光信号は、回路基板65上に設けられた解析回路(図示せず)により解析され、バーコードの読み取りデータとしてデジタル情報に変換される。このデジタル情報は、カードリーダー本体60のケーブル63を介して、遊戯装置1側の制御回路に出力される。

[0039] 図4に示すように、遊戯者は、遊戯カード20を手にとってカードリーダー3の手前上側から遊戯カード20を斜め横にして手前下側に引き遊戯カード20をスキャンする。この際、遊戯カード20のバーコード欄24a、24b(図6参照)は下側になるようにする必要がある。遊戯カード20の両側にバーコード欄24a、24bが設けられているので、遊戯カード20の裏表を逆にしてスキャンしてもよい。また、遊戯カード20をカードリーダー3の手前下側から手前上側に反対向きにスキャンしてもよい。

[0040] なお、上記実施形態では、遊戯カード20の挿入を検出するために2対のカード検出光センサー66とカード検出投光LED67を設け、遊戯カード20が挿入されている間のみ発光ランプ68と読取用光センサー69を動作させるように構成したが、発光ランプ68と読取用光センサー69のみの構成として、発光ランプ68を常時発光させてスタンバイさせるようにしておくことで遊戯カード20のバーコード欄24a、24bを読み取るようにしてもよい。

[0041] (情報処理装置)

本実施形態の遊戯装置1に設けられた情報処理装置(ゲームボード)について図5

を用いて説明する。図5はゲームボードである情報処理装置100のブロック図である。

- [0042] 情報処理装置100は、プログラムの実行により全体を制御するCPU101と、情報処理装置100を起動させるためのプログラムを格納するブートロム(BOOT ROM)104と、CPU101によって実行される画像生成プログラムその他のプログラムやデータを格納するシステムメモリ102とを有している。一般的な情報処理プログラムを実行するコンピュータや、カードゲーム等のプログラムを実行する可能なパーソナルコンピュータやゲーム装置などのゲーム情報処理装置として機能する。
- [0043] CPU101によって実行されるプログラムやデータには、ゲームを制御するプログラムやデータのほか、表示すべき画像を生成、制御するためのプログラムやデータも含まれる。本実施形態におけるベースキャラクタデータおよびキャラクタの部位データや、キャラクタ生成プログラム等が相当する。
- [0044] 表示画像を生成するためには、システムメモリ102内に、表示するオブジェクトを構成する3次元ローカル座標データを有するポリゴンデータ(頂点データ)や、NURBS(Non Uniform Rational B-Spline)データ(曲面や制御点データ)を格納しておき、CPUやジオメトリプロセッサ(図示しない)によって、これを3次元仮想空間のワールド座標系に配置してローカル座標をワールド座標系に変換する。
- [0045] 更に、ワールド座標系に、遊戯者の操作やゲームの進行に伴って生成される視点座標を設定して、この視点から所定の視方向および画角でみた視野範囲にあるオブジェクトを、視点座標を原点とした視点座標系に変換して、この変換されたオブジェクトの座標をレンダリングプロセッサ107に送信する。
- [0046] レンダリングプロセッサ107は、送られてきたオブジェクトの座標に対して、まず、光源処理などの補間処理や、グラフィックメモリ108に格納されたテクスチャーデータをオブジェクトに貼り付けてオブジェクトの表面にディテールを施す。さらにレンダリングプロセッサ107は、3次元の立体オブジェクトから、ディスプレイモニター5に表示するために2次元平面(スクリーン)にオブジェクト(ポリゴン)を投影して2次元座標データ(スクリーン座標系)に変換し、Z座標の深さが浅いポリゴン即ち視点座標に近いポリゴンから優先的に表示するようにして2次元画像を生成して、これをCRTや液晶表示

装置等のディスプレイモニター5に出力する。

- [0047] このように、CPU101とレンダリングプロセッサ107は、画像生成プログラムによって制御されて画像生成手段117として機能する。
- [0048] なお、本実施形態のキャラクタ評価手段は、CPU101およびシステムメモリ102により構成され、キャラクタ生成手段は、CPU101、システムメモリ102およびレンダリングプロセッサ107、グラフィックメモリ108により構成されている。
- [0049] 情報処理装置100には、カードに記録されたコードを入力するカードリーダ3、操作入力スイッチ4、投入された硬貨を検出するコインセクタ9等の入力手段が設けられている。
- [0050] 情報処理装置100には、ゲームの途中の結果データを記憶して、次回以降に同じゲームを行う場合にこれを読み出して、続きからゲームを再開するためにバックアップメモリ116が設けられている。
- [0051] 情報処理装置100には、音声を生成するサウンドプロセッサ109と、生成される音声のデータを記憶するサウンドメモリ110とが設けられ、サウンドプロセッサ109はサウンドメモリ110に記憶されたデータに基づいて音声のデジタル信号を生成し、D/A変換器(図示省略)等によりアナログ音声に変換してスピーカ11やヘッドフォン(図示せず)に音声を出力する。
- [0052] 情報処理装置100には、プログラムデータ記憶装置や記憶媒体103が設けられ、これら記憶媒体103に格納されたゲームプログラムやデータがシステムメモリ102、グラフィックメモリ108、サウンドメモリ110に読み込まれる。
- [0053] 記憶媒体103に格納されたデータには、ゲームを制御するプログラムやデータのほか、表示すべき画像を生成、制御するためのプログラムやデータが含まれる。
- [0054] これら記憶媒体には、CD-ROMやDVD-ROMのような光学式に読み取り可能な媒体や、マスクROMやフラッシュメモリのような電氣的に読み取り可能な媒体も含まれる。
- [0055] 情報処理装置100には、通信インターフェース111およびモデム114が設けられ、LANやモデム114を介してネットワークINに接続されている。
- [0056] 情報処理装置100は、コインセクタ9にてゲーム代金に見合う硬貨が投入されると

、カードディスペンサー8に遊戯カードを払い出す払い出し信号を送り、カードディスペンサー8は遊戯カード1枚を払い出す。

[0057] 情報処理装置100の上述した構成要素はバス等の信号線で接続され、バスアービタ106によってプログラムやデータの各構成要素間の入出力が制御されている。

[0058] (遊戯カード)

本実施形態のゲームシステムで用いる遊戯カードの具体例を図6乃至図9に示す。

[0059] 本実施形態の遊戯カードは、トランプサイズと呼ばれる縦88mmで横63mmの厚手の紙製のカードである。本実施形態では4種類の遊戯カード(オシャレ魔法カード)が用意されている。頭部のおしゃれをするヘア&メイクアップカード(図6)と、胴体部のおしゃれをするドレスアップカード(図7)と、足部のおしゃれをするフットウェアカード(図8)と、特殊なおしゃれをするスペシャルアイテムカード(図9)である。

[0060] (ヘア&メイクアップカード)

ヘア&メイクアップカードについて図6を用いて説明する。図6(A)はヘア&メイクアップカード20の表面を示し、図6(B)はヘア&メイクアップカード20の裏面を示している。

[0061] 図6(A)に示すように、ヘア&メイクアップカード20の表面左上部には、カードの属性を表す属性欄21が設けられている。図6(A)では、属性欄21に「H」というデザイン文字がハート中に描かれている。

[0062] ヘア&メイクアップカード20の表面上縁部には、カードの属性名が記された属性名表記欄22が設けられている。図6(A)では、属性名称欄22に「ヘア&メイクアップカード」と記されている。

[0063] ヘア&メイクアップカード20の表面属性名表記欄22の右横には、3桁の数字のアイテム番号が記されたアイテム番号欄23が設けられている。図6(A)では、アイテム番号欄23に「003」と記されている。

[0064] ヘア&メイクアップカード20の表面左縁部には、遊戯装置1によるカード読取のためのバーコードが描かれたバーコード欄24aが設けられている。

[0065] ヘア&メイクアップカード20の表面中央には、カードのアイテム番号に対応した顔部分が描かれる肖像画欄25と、コメントが記されたコメント欄26が設けられている。図

6(A)では、肖像画欄25に「クレオパトラヘア」の絵柄が描かれ、コメント欄26に「こせいてきヘア+オレンジメイク=モードガール。はでなコーデにもばっちり合いそうだね。」と記されている。

[0066] ヘア&メイクアップカード20の表面下縁部には、カードのアイテム番号に対応した名称が描かれる名称欄27が設けられている。図6(A)では、名称欄27に「クレオパトラヘア」と記されている。

[0067] 図6(B)に示すように、ヘア&メイクアップカード20の裏面右縁部には、遊戯装置1によるカード読取のためのバーコードが描かれたバーコード欄24bが設けられている。このバーコード欄24bは、ヘア&メイクアップカード20の表面バーコード欄24aと対応していて、同じバーコードの長さ、幅、内容は同じである。

[0068] ヘア&メイクアップカード20の裏面上部には、本遊戯の遊戯名称が表記された遊戯名称欄28が設けられている。ヘア&メイクアップカード20の裏面中央には、本遊戯の代表的肖像が描かれた肖像画欄29が設けられている。図6(B)では、遊戯名称欄28に「オシャレ魔女ラブandベリー」と記され、肖像画欄29に統一した絵柄の肖像が描かれている。

[0069] 遊戯カードの裏面は、いずれの属性であっても統一した絵柄であるが、その背景の色を属性により異なるようにしている。遊戯者は、裏面だけを見れば、遊戯カードがいずれの属性であるか容易に認識することができるが、バーコード欄24bにおけるバーコードの違いまでは容易に識別できない。これにより、遊戯者は、対戦相手に遊戯カードの属性は知られても、そのアイテムまでは知られることなく、遊戯カードを使用することができる。

[0070] (ドレスアップカード)

ドレスアップカードについて図7を用いて説明する。図7はドレスアップカード30の表面を示している。

[0071] 図7に示すように、ドレスアップカード30の表面左上部には、カードの属性を表す属性欄31が設けられている。図7では、属性欄31に「D」というデザイン文字がハート中に描かれている。

[0072] ドレスアップカード30の表面上縁部には、カードの属性名が記された属性名表記



欄32が設けられている。図7では、属性名称欄32に「ドレスアップカード」と記されている。

[0073] ドレスアップカード30の表面属性名表記欄32の右横には、3桁の数字のアイテム番号が記されたアイテム番号欄33が設けられている。図7では、アイテム番号欄33に「001」と記されている。

[0074] ドレスアップカード30の表面左縁部には、遊戯装置1によるカード読取のためのバーコードが描かれたバーコード欄34aが設けられている。

[0075] ドレスアップカード30の表面中央には、カードのアイテム番号に対応した胴部分が描かれる服装画欄35と、コメントが記されたコメント欄36が設けられている。図7では、服装画欄35に「キューティセーラー」の絵柄が描かれ、コメント欄36に「あこがれのセーラふくをかわいくアレンジしているね。むねの大きめのリボンが目立ちポイント。」と記されている。

[0076] ドレスアップカード30の表面下縁部には、カードのアイテム番号に対応した名称が描かれる名称欄37が設けられている。図7では、名称欄37に「キューティセーラー」と記されている。

[0077] ドレスアップカード30の裏面は、図6(B)に示すヘア&メイクアップカード20の裏面と同様であるが、背景色が異なっている。

[0078] (フットウェアカード)

フットウェアカードについて図8を用いて説明する。図8はフットウェアカード40の表面を示している。

[0079] 図8に示すように、フットウェアカード40の表面左上部には、カードの属性を表す属性欄41が設けられている。図8では、属性欄41に「F」というデザイン文字がハート中に描かれている。

[0080] フットウェアカード40の表面上縁部には、カードの属性名が記された属性名表記欄42が設けられている。図8では、属性名称欄42に「フットウェアカード」と記されている。

[0081] フットウェアカード40の表面属性名表記欄42の右横には、3桁の数字のアイテム番号が記されたアイテム番号欄43が設けられている。図8では、アイテム番号欄23に「

001」と記されている。

- [0082] フットウェアカード40の表面左縁部には、遊戯装置1によるカード読取のためのバーコードが描かれたバーコード欄44aが設けられている。
- [0083] フットウェアカード40の表面中央には、カードのアイテム番号に対応した足部分が描かれるシューズ画欄45と、コメントが記されたコメント欄46が設けられている。図8では、シューズ画欄45に「クロスリボン」のシューズの絵柄が描かれ、コメント欄46に「クロスしたリボンと左右のダイヤがちょっとセクシーだね。大人っぽいコーデにあわせてみて。」と記されている。
- [0084] フットウェアカード40の表面下縁部には、カードのアイテム番号に対応した名称が描かれる名称欄47が設けられている。図8では、名称欄47に「クロスリボン」と記されている。
- [0085] フットウェアカード40の裏面は、図6(B)に示すヘア&メイクアップカード20の裏面と同様であるが、背景色が異なっている。
- [0086] (スペシャルアイテムカード)
- スペシャルアイテムカードについて図9を用いて説明する。図9(A)は髪の色を変えるスペシャルアイテムカード50の表面を示し、図9(B)は肌の色を変えるスペシャルアイテムカード50の表面を示している。なお、スペシャルアイテムカード50の裏面は、図6(B)に示すヘア&メイクアップカード20の裏面と同様であるが、背景色が異なっている。
- [0087] まず、図9(A)に示すスペシャルアイテムカード50について説明する。
- [0088] スペシャルアイテムカード50の表面左上部には、カードの属性を表す属性欄51が設けられている。図9(A)では、属性欄51に「S」というデザイン文字がハート中に描かれている。
- [0089] スペシャルアイテムカード50の表面上縁部には、カードの属性名が記された属性名表記欄52が設けられている。図9(A)では、属性名称欄52に「スペシャルアイテムカード」と記されている。
- [0090] スペシャルアイテムカード50の表面属性名表記欄52の右横には、3桁の数字のアイテム番号が記されたアイテム番号欄53が設けられている。図9(A)では、アイテム

番号欄53に「001」と記されている。

[0091] スペシャルアイテムカード50の表面左縁部には、遊戯装置1によるカード読取のためのバーコードが描かれたバーコード欄54aが設けられている。

[0092] スペシャルアイテムカード50の表面中央には、カードのアイテム番号に対応した肖像画が描かれる肖像画欄55と、コメントが記されたコメント欄56が設けられている。図9(A)では、肖像画欄55に髪の色が異なる4つの肖像画が描かれ、コメント欄56に「かみの色がかわっちゃうミラクルカードだよ。あなたのおしゃれにはどの色がベストかな？」と記されている。

[0093] スペシャルアイテムカード50の表面下縁部には、カードのアイテム番号に対応した名称が描かれる名称欄57が設けられている。図9(A)では、名称欄57に「ミラクルヘアカラー」と記されている。

[0094] 次に、図9(B)に示すスペシャルアイテムカード50について説明する。

[0095] スペシャルアイテムカード50の表面上縁部に設けられた属性名表記欄52には「スペシャルアイテムカード」と記されている。

[0096] スペシャルアイテムカード50の表面属性名表記欄52の右横に設けられたアイテム番号欄53には「002」と記されている。

[0097] スペシャルアイテムカード50の表面左縁部には、遊戯装置1によるカード読取のためのバーコードが描かれたバーコード欄54aが設けられている。

[0098] スペシャルアイテムカード50の表面中央に設けられた肖像画欄55には、顔の肌色が、  
小麦色に焼けた肌、普通の肌、美白色の肌と異なる3つの肖像画が描かれ、コメント欄56に「はだの色がかわっちゃうミラクルカードだよ。あなたはギャル風でいく？それともガーリー風？」と記されている。

[0099] スペシャルアイテムカード50の表面下縁部に設けられた名称欄57には「ミラクルファンデーション」と記されている。

[0100] 図9(A)及び図9(B)に示すスペシャルアイテムカード50は、遊戯装置1のカードリーダー3に読み込ませる毎に髪色又は肌色が変化する。すなわち、スペシャルアイテムカード50をカードリーダー3にスキャンさせる毎に、髪色又は肌色が次の色へと変わり、

全ての色分の回数だけスキャンをすると、次は最初の色に戻るようになっている。

[0101] (各種テーブル)

本実施形態のゲームシステムで用いる遊戯装置1には、着せ替えゲームを実行するために、各遊戯カードのオリジナルのデータを格納するためのカードテーブルと、画面に表示されるオシャレ魔女(ラブ又はベリー)のデータ(頭部、胴部、足部等のデータ)を格納するためのオシャレ魔女テーブルが用意されている。

[0102] カードテーブルは、遊戯カード(オシャレ魔法カード)の種類(ヘア&メイクアップカード、ドレスアップカード、フットウェアカード、スペシャルアイテムカード)に応じて4つのカードテーブルが用意されている。カードテーブルは、情報処理装置100のプログラムデータ記憶装置や記憶媒体103に格納されており、ゲームプログラムの実行時にシステムメモリ102にロードされる。

[0103] オシャレ魔女テーブルは、対戦するキャラクタ(ラブ、ベリー)に応じて2つのオシャレ魔女テーブルが用意されている。オシャレ魔女テーブルは、情報処理装置100のシステムメモリ102に格納されている。

[0104] (カードテーブル)

本実施形態のカードテーブルについて図10及び図11を用いて説明する。図10(A)はヘア&メイクアップカード用のカードテーブルであり、図10(B)はドレスアップカード用のカードテーブルであり、図11はフットウェアカード用のカードテーブルである。スペシャルアイテムカードについてはカードテーブルを作成していない。

[0105] ヘア&メイクアップカード用のカードテーブルには、図10(A)に示すように、コード欄、モデルデータ名欄、テクスチャーデータ名欄、顔テクスチャーデータ名欄、名前欄が設けられている。

[0106] 例えば、コードが「001」のヘア&メイクアップカードは、モデルデータ名欄に「N-Hr001-Bipol」と記載され、テクスチャーデータ名欄に「N-Hr001」と記載され、顔テクスチャーデータ名欄に「N-sFa001」と記載され、名前欄に「おひめさまヘア」と記載されている。

[0107] また、コードが「002」のヘア&メイクアップカードは、モデルデータ名欄に「N-Hr004-Solid」と記載され、テクスチャーデータ名欄に「N-Hr004」と記載され、顔テ

クスチャーデータ名欄に「N-sFa004」と記載され、名前欄に「げんきっこヘア」と記載されている。

- [0108] また、コードが「003」のヘア&メイクアップカードは、モデルデータ名欄に「N-Hr011-Solid」と記載され、テクスチャーデータ名欄に「N-Hr011」と記載され、顔テクスチャーデータ名欄に「N-sFa011」と記載され、名前欄に「たてまきガーリーヘア」と記載されている。
- [0109] ドレスアップカード用のカードテーブルには、図10(B)に示すように、コード欄、モデルデータ名欄、テクスチャーデータ名欄、アクセサリ欄、名前欄が設けられている。
- [0110] 例えば、コードが「001」のヘア&メイクアップカードは、モデルデータ名欄に「G-FB001F-Bipol」と記載され、テクスチャーデータ名欄に「G-FB001」と記載され、アクセサリ欄に「1」と記載され、名前欄に「エレガントドレス」と記載されている。
- [0111] また、コードが「002」のヘア&メイクアップカードは、モデルデータ名欄に「M-FB002F-Bipol」と記載され、テクスチャーデータ名欄に「M-FB002」と記載され、アクセサリ欄に「2」と記載され、名前欄に「きらパールドレス」と記載されている。
- [0112] また、コードが「003」のヘア&メイクアップカードは、モデルデータ名欄に「M-FB003F-Bipol」と記載され、テクスチャーデータ名欄に「M-FB003」と記載され、アクセサリ欄に「3」と記載され、名前欄に「そらいろドレス」と記載されている。
- [0113] フットウェアカード用のカードテーブルには、図11に示すように、コード欄、モデルデータ名欄、テクスチャーデータ名欄、カラー名欄、名前欄、コメント欄が設けられている。
- [0114] 例えば、コードが「001」のフットウェアカードは、モデルデータ名欄に「J-FS001」と記載され、テクスチャーデータ名欄に「J-FS001」と記載され、カラー名欄に「青」と記載され、名前欄に「ジェリーサンダル」と記載されている。
- [0115] また、コードが「002」のフットウェアカードは、モデルデータ名欄に「J-FS002」と記載され、テクスチャーデータ名欄に「J-FS002」と記載され、カラー名欄に「赤」と記載され、名前欄に「ジェリーサンダル」と記載されている。
- [0116] また、コードが「003」のフットウェアカードは、モデルデータ名欄に「J-SS001」と記載され、テクスチャーデータ名欄に「J-SS001」と記載され、カラー名欄に「赤」と

記載され、名前欄に「あみあげブーツ」と記載されている。

[0117] スペシャルアイテムカード用にはカードテーブルを用意していない。スペシャルアイテムカードには、ヘアカラーについての「ミラクルヘアカラー」、「マジカルヘアカラー」、メイクカラーについての「ミラクルファンデーション」、プレイ時間についての「マジカルタイムプラス」等がある。

[0118] (オシャレ魔女テーブル)

本実施形態のオシャレ魔女テーブルについて図12を用いて説明する。図12(A)はラブ用のオシャレ魔女テーブルであり、図12(B)はベリー用のオシャレ魔女である。

[0119] ラブ用オシャレ魔女テーブルには、図12(A)に示すように、部位欄と細目欄と内容欄が設けられている。部位は、頭部(ヘア&メイクアップ)と、胸部(ドレスアップ)と、足部(フットウエア)とに分かれており、各部位毎に、モデルデータ名欄、テクスチャーデータ名欄等が設けられている。

[0120] 例えば、図12(A)のラブ用オシャレ魔女テーブルでは、部位が頭部(ヘア&メイクアップ)のモデルデータ名欄に「N-Hr001-Bipol」と記され、テクスチャーデータ名欄に「N-Hr001」「N-sFa001」と記され、部位が胸部(ドレスアップ)のモデルデータ名欄に「G-FB001F-Bipol」と記され、テクスチャーデータ名欄に「G-FB001」と記され、部位が足部(フットウエア)のモデルデータ名欄に「J-FS001」と記され、テクスチャーデータ名欄に「J-FS001」と記されている。

[0121] ベリー用オシャレ魔女テーブルは、ラブ用オシャレ魔女テーブルと同様の構成であり、図12(B)に示すように、部位欄と細目欄と内容欄が設けられている。部位は、頭部(ヘア&メイクアップ)と、胸部(ドレスアップ)と、足部(フットウエア)とに分かれており、各部位毎に、モデルデータ名欄、テクスチャーデータ名欄等が設けられている。

[0122] 例えば、図12(B)のベリー用オシャレ魔女テーブルでは、部位が頭部(ヘア&メイクアップ)のモデルデータ名欄に「J-Hr004-Solid」と記され、テクスチャーデータ名欄に「N-Hr004」「N-sFa004」と記され、部位が胸部(ドレスアップ)のモデルデータ名欄に「M-FB003F-Bipol」と記され、テクスチャーデータ名欄に「M-FB003」と記され、部位が足部(フットウエア)のモデルデータ名欄に「J-SS001」と記

され、テクスチャーデータ名欄に「J-SS001」と記されている。

[0123] (各種テーブルによる着せ替え処理)

上述した各種テーブルを用いた着せ替え処理について説明する。

[0124] まず、ドレスアップカード(D)を読むと、そのコードからカテゴリとアイテム番号を認識する。

[0125] 続いて、ドレスアップカード(D)のカードテーブルから、モデルデータ名、テクスチャーデータ名を参照し、フラッシュROMから、モデルデータ、テクスチャーデータをシステムメモリ102に展開する。

[0126] そして、この情報をオシャレ魔女テーブルに格納し、システムメモリ102からグラフィックメモリ108上に表示のためにモデル、テクスチャーを転送し、ディスプレイモニター5に表示する。

[0127] 次に、ヘアメイクカード(H)を読むと、そのコードからカテゴリとアイテム番号を認識する。

[0128] 続いて、ヘアメイクカード(H)のカードテーブルから、モデルデータ名、テクスチャーデータ名を参照し、フラッシュROMから、モデルデータ、テクスチャーデータをシステムメモリ102に展開する。

[0129] そして、この情報をオシャレ魔女テーブルに格納し、システムメモリ102からグラフィックメモリ108上に表示のためにモデル、テクスチャーを転送し、ディスプレイモニター5に表示する。

[0130] 次に、フットウェアカード(F)を読むと、そのコードからカテゴリとアイテム番号を認識する。

[0131] 続いて、フットウェアカード(F)のカードテーブルから、モデルデータ名、テクスチャーデータ名を参照し、フラッシュROMから、モデルデータ、テクスチャーデータをシステムメモリ102に展開する。

[0132] そして、この情報をオシャレ魔女テーブルに格納し、システムメモリ102からグラフィックメモリ108上に表示のためにモデル、テクスチャーを転送し、ディスプレイモニター5に表示する。

[0133] 次に、スペシャルアイテムカード(S)を読むと、そのコードからカテゴリ名とアイテム

番号を認識する。

[0134] 続いて、スペシャルアイテムカード(S)のカードテーブルから、カテゴリ名を参照し、フラッシュROMから、必要なモデルデータ、テクスチャーデータをシステムメモリ102に展開する。

[0135] そして、この情報をオシャレ魔女テーブルに格納し、システムメモリ102からグラフィックメモリ108上に表示のためにモデル、テクスチャーを転送し、ディスプレイモニター5に表示する。

[0136] (ゲーム概要)

本実施形態のゲームシステムによりゲームの概要について説明する。本実施形態のゲームは遊戯カードを用いたいわゆる着せ替えゲームである。

[0137] 遊戯者が遊戯装置1に硬貨を投入すると、遊戯カードであるオシャレ魔法カードが1枚排出されると共に、着せ替えゲームが開始される。遊戯者は、その排出された遊戯カードと既に所持している遊戯カードを用いて着せ替えを行い、いろいろなおしゃれを楽しみながら互いに競い合う。

[0138] ゲームには、ゲームには普段は仲良しなのにおしゃれのこととなるとお互いにムキになりライバルとなる2人のおしゃれ好きな魔女の少女のキャラクタ(ラブ、ベリー)が登場する。遊戯者はそのいずれかの少女に対してお化粧、着せ替えを施し、ダンスをさせて遊戯を行う。

[0139] 一方の少女ラブは、ちょっとドジだけれど明るく愛くるしい14歳の魔女で、応援したくなるタイプとして性格づけられている。ラブは、おしゃれのことになるとムキになる、キュートなおしゃれが大好きな少女である。

[0140] もう一方の少女ベリーは、聡明でクールな14歳の魔女で、お金持ちのお嬢様風として性格づけられている。ベリーは、やはりおしゃれのことになるとムキになる、お嬢様系のおしゃれが大好きな少女である。

[0141] 本実施形態のゲームでは、遊戯カードであるオシャレ魔法カードを使い、おしゃれをして、いろいろなダンスパーティに参加し、上手にダンスを踊ることでライバルの少女より目立つことを競い合う。

[0142] ダンスパーティの場所として、ストリート、舞踏会、アイドルステージが設定されてい



る。図10は、ダンスパーティのステップにおいて、遊戯装置1のディスプレイモニター5に表示される画面の具体例である。図10(A)はダンスパーティがストリートで行われる場合の画面であり、図10(B)はダンスパーティが舞踏会で行われる場合の画面であり、図10(C)はダンスパーティがアイドルステージで行われる場合の画面である。

[0143] 本実施形態のゲームでは、おしゃれにはTPOが重要とのコンセプトに基づいて、ダンスパーティの場所により必要とされるおしゃれが異なるものであるとしている。

[0144] 例えば、ダンスパーティがストリートで行われる場合(図13(A))には、ストリートは昼間の野外でのダンスであり、ヒップホップダンスパーティであり、カジュアルにかっこよく決めることが重要である。

[0145] また、ダンスパーティが舞踏会で行われる場合(図13(B))には、舞踏会は夜のお城での舞踏会であり、フォーマルドレスで決めて、素敵な紳士とワルツを踊ることが重要である。

[0146] さらに、ダンスパーティがアイドルステージで行われる場合(図13(C))には、アイドルステージは、テレビ局のアイドルコンテストであり、夕方のゴールデンタイムに屋内ステージでかわいいドレスでフリフリダンスを披露することが重要である。

[0147] (ゲーム進行の具体例)

本実施形態のゲームシステムによるゲーム進行の具体例について図14及び図15を用いて説明する。図14及び図15は、ディスプレイモニター5に表示されるゲーム画面と説明文をゲームの進行に応じて順番に示したものである。

[0148] まず、遊戯者は、遊戯装置1にゲーム代金となるコイン(硬貨)を投入する。遊戯装置1のディスプレイモニター5にゲーム画面(図14(A))が表示され、遊戯装置1からオシャレ魔法カードが1枚払い出される(ステップP01)。

[0149] 次に、遊戯装置1のディスプレイモニター5にゲーム画面(図14(B))が表示され、遊戯者は、2人の魔女(ラブ、ベリー)のうち、どちらでプレイするかを好みの魔女の側にある入力ボタン4を押して選択する(ステップP02)。遊戯者がいずれかの魔女を選択すると、ゲームが開始される。ここでは、魔女ラブが選択され、ディスプレイモニター5に、選択された魔女ラブのキャラクタが現われて挨拶をするゲーム画面(図14(B'))が表示される。

- [0150] 次に、遊戯装置1のディスプレイモニター5に、寝坊したラブに魔女のベリーから電話がかかってくるゲーム画面(図14(C))が表示される(ステップP03)。ベリーからの電話の言葉「まだ寝てるの？」がディスプレイモニター5に表示される。
- [0151] 次に、遊戯装置1のディスプレイモニター5に、舞踏会を示すゲーム画面(図14(D))が表示される。魔女ベリーからの電話の続きの言葉「今日は舞踏会に行く約束でしょう」「王宮に行くんだからちゃんとおしゃれして来なさいよ。今日は絶対に負けないわよ。」がディスプレイモニター5に表示される(ステップP04)。
- [0152] 次に、遊戯装置1のディスプレイモニター5に、魔女ラブのおしゃれを手伝うようにオシャレ魔法カードの入力を誘う案内画面(図14(E))が表示される。魔女ラブの言葉「大変、みんな私のおしゃれを手伝って！」がディスプレイモニター5に表示される(ステップP05)。
- [0153] 次に、遊戯者は、手持ちのオシャレ魔法カードのなかから舞踏会ファッションになるようなオシャレ魔法カード(ドレスアップカード)を選択して、遊戯装置1のカードリーダー3に入力する。
- [0154] ここで、舞踏会に相応しくないファッションとなるオシャレ魔法カードを入力すると、遊戯装置1のディスプレイモニター5に、「ねえ、舞踏会よ！」との言葉と共に、遊戯カードの再入力を促すゲーム画面(図14(F))を表示する(ステップP06)。
- [0155] そして、遊戯者が舞踏会に相応しいファッションとなるオシャレ魔法カードを入力すると、遊戯装置1のディスプレイモニター5に、「うん、良いかも」との言葉と共に、ドレスアップされた魔女ラブを写すゲーム画面(図14(G))を表示する(ステップP07)。
- [0156] 次に、魔女ラブのドレスアップが決定したら、次の属性のオシャレ魔法カード(ヘア&メイクアップカード)を遊戯装置1のカードリーダー3にスキャン入力する。そして、遊戯装置1のディスプレイモニター5に、舞踏会へのお出かけの準備が整ったことを示すゲーム画面(図15(A))を表示する(ステップP08)。
- [0157] 次に、遊戯装置1のディスプレイモニター5に、ダンス会場へワープするゲーム画面(図15(B))を表示する(ステップP09)。魔女ベリーの「ラブ遅いわよ！」との言葉を表示する。
- [0158] 次に、遊戯装置1のディスプレイモニター5に、ラブがダンス会場に到達して、ダンス

会場におけるラブとベリーのおしゃれ度を示すゲーム画面(図15(C))を表示する(ステップP10)。

[0159] 次に、ダンス会場においてダンスバトルが始まる。ダンスバトルでは、遊戯装置1のディスプレイモニター5に表示されるゲーム画面(図15(D))を見ながら、スピーカ13から出力されるダンス音楽の拍子に合わせて、遊戯装置1の入力ボタン4をタイミングよく押す(ステップP11)。入力ボタン4がタイミングよく押されると、ゲーム画面に表示されている判定結果が○と表示され、入力ボタン4がタイミングよく押されず失敗すると、ゲーム画面に表示されている判定結果が×と表示され、同時に、いける度を示すインジケータが増減するようになっている(ステップP11)。

[0160] 魔女ラブを操作する遊戯者が、ダンスバトルにおいて入力ボタン4のタイミング入力に続けて失敗すると、ラブの魔法が解けてしまい、遊戯装置1のディスプレイモニター5に、最初のパジャマ姿に戻ってしまうゲーム画面(図15(E))を表示する(ステップP12)。

[0161] そして、魔女ラブを操作する遊戯者が入力ボタン4をタイミングよく入力するまで、ダンスバトルのインジケータは増えず、遊戯装置1のディスプレイモニター5に、魔女ラブはパジャマ姿のまま舞踏会で踊るゲーム画面(図15(F))が表示される(ステップP13)。

[0162] そして、その間にライバルの魔女ベリーのインジケータがマックスに到達すると、ゲームオーバーとなり、遊戯装置1のディスプレイモニター5に、魔女ラブが敗戦したゲーム画面(図15(G))が表示される(ステップP14)。ダンスバトルで勝利した魔女ベリーは次のステージに進む。

[0163] (ダンスバトル)

上述したゲーム進行のステップP11のダンスバトルの詳細について図16を用いて説明する。図16はダンスバトルのゲーム画面である。

[0164] ダンスバトルでは、遊戯装置1のディスプレイモニター5に表示されるゲーム画面(図16)を見ながら、スピーカ13から出力されるダンス音楽の拍子に合わせて、遊戯装置1の入力ボタン4を押してバトルを行う。

[0165] 図16のダンスバトル画面80では、ストリートが会場であり、2人の魔女(ラブ、ベリー)

がオシャレ魔法で変身した姿で、ダンスバトルを繰り広げる。

- [0166] ダンスバトル画面80には、それぞれのキャラクタ72a、72bが並び、画面の左右にはそれぞれのキャラクタのダンスの「いけてる度」を示すインジケータ81a、81bが縦に表示されている。画面の左上部、右上部には、後述する各種パラメータから算出したオシャレパワー値が、魔女の名前(ラブ、ベリー)と共に表示されている。ここでは、魔女ラブがオシャレパワー「200」、魔女ベリーがオシャレパワー「170」と表示されている。
- [0167] ダンスバトル画面80では、音楽とリズムに合わせて押しボタン4を押す。遊戯者がラブ又はベリーに気合いを送り、おしゃれで変身した状態を持続させる、おしゃれで変身している状態の間は、時間と共に「いけてる度」が増えていく。増え方は、オシャレパワーの値や、押しボタン4の押すタイミングの正確さにより変化する。
- [0168] 押しボタン4をタイミングよく押せないことが所定回数又は所定時間継続すると、おしゃれの魔法がパジャマ姿に戻ってしまう。そして、パジャマ姿に戻っている間は「いけてる度」が増えない。
- [0169] ダンスバトル画面80の左下部及び右下部には、入力判定部82a、82bがそれぞれ表示される。音楽・リズムに合わせて押しボタン4をうまく押すことができると、入力判定部82a、82bに○印が表示され、失敗すると入力判定部82a、82bに×印が表示される。押しボタン4がうまく押せると、「いけてる度」のインジケータ81a、81bは上昇するが、失敗すると「いけてる度」のインジケータ81a、81bは上昇しない。
- [0170] (押しボタンの入力タイミング)  
上述したゲーム進行のステップP11のダンスバトルでの押しボタン入力タイミングの詳細について図17を用いて説明する。図17は押しボタンの入力タイミングを示すタイムチャートである。
- [0171] 遊戯装置1のスピーカ13からは、図17(A)に示す4拍子の音楽と、図17(B)に示すベース音楽が流れている。遊戯者は、図17(A)の4拍子の音楽にあわせてタイミングよく押しボタン4を押すことが必要である。
- [0172] 図17(A)の4拍子の音楽では、4拍毎に「タン」というタンバリンの音Rを出力するが、4拍毎の「タン」の音の少し手前、例えば、「タン」の1拍前に「シャカ」という音rを出

力する。遊戯者は、「タン」の音Rで押しボタン4を押せば成功となるのであるが、本実施形態では「タン」の音Rの出力タイミングの前後を含む期間Sの間に遊戯者が押しボタン4を押せば「成功」と判断する。上記期間Sから外れたタイミングで遊戯者が押しボタン4を押したときには「失敗」と判断する。

[0173] 遊戯者は、「タン」の少し手前である1拍前の「シャカ」音rを聞いて、押しボタン4を押せば、上記期間Sの間となり「成功」と判断されることになり、幼児であっても容易にダンスバトルに習熟することができる。

[0174] なお、ダンスバトルが開始して所定時間が経過すると、または、所定時間が経過していなくても両方の遊戯者がタイミングよく押しボタン4が押せている場合には、ダンスバトルの難度を上げるために、各拍子の間隔を短くする。

[0175] (着せ替え処理)

本実施形態のゲームシステムによるゲームにおける着せ替え処理の詳細について図18のゲーム画面を参照して説明する。

[0176] 本実施形態のゲームにおける着せ替え処理は、図14のステップP05、ステップP06、ステップP07、図15のステップP08での処理である。

[0177] 図18(A)のゲーム画面は、着せ替え処理における着せ替えホーム画面70である。着せ替え処理においては、オシャレ魔法カードをスキャンして、選択したキャラクタの着せ替えを行う。

[0178] 図18(A)の着せ替えホーム画面70の背景71はダンス会場を示す。おしゃれのポイントはダンス会場が目立つことなので、事前にダンスステージの映像を表示して遊戯者におしゃれのイメージを持ってもらおうようにしてある。ダンス会場としては、図13(A)のストリート、図13(B)の舞踏会、図13(C)のアイドルステージが用意されている。

[0179] 図18(A)の着せ替えホーム画面70の中央には、左右に魔女ラブのキャラクタ72aと、魔女ベリーのキャラクタ72bとが表示されている。着せ替えホーム画面70の左上部にはラブのオシャレパワー値を示すインジケータ73aが表示され、着せ替えホーム画面70の右上部にはベリーのオシャレパワー値を示すインジケータ73bが表示されている。

[0180] ここで、遊戯者が左側のラブを選択したものとすると、ラブは起きたばかりなので、寝

癖、ノーメイク、パジャマ姿、スリッパ履きのラブのキャラクタ72aが表示される。ベリーは既におしゃれが済んでいるので、おしゃれが完成したベリーのキャラクタ72bが表示される。ラブのオシャレパワー値は「???」と表示され、ベリーのオシャレパワー値は「250」と表示されている。遊戯者は、着せ替えホーム画面70の右側のベリーのキャラクタ72bをお手本としながら、ベリーの着せ替えを行う。

- [0181] 着せ替えホーム画面70の上部中央には着せ替えの残り時間を示す時計74が表示される。着せ替えホーム画面70の左側部にはスキャンする遊戯カードの4種類の属性であるH、D、F、Sのおしゃれアイコン75が表示されている。
- [0182] 着せ替えホーム画面70の下部にはテロップ表示部76が設けられている。着せ替え画面に移ってから所定時間オシャレ魔法カードの入力がないと、テロップ表示部76に「おしゃれカードをスキャンしてね」「おしゃれができればボタンをおしてね」とオシャレ魔法カードの入力を促す文字が表示される。
- [0183] 次に、遊戯者がオシャレ魔法カードを遊戯装置1に読み込ませた場合の着せ替え処理について説明する。
- [0184] 遊戯者が、手持ちのオシャレ魔法カードの中から、ダンスステージのTPOに合うと思われるオシャレ魔法カードを遊戯装置1のカードリーダー3にスキャンして入力すると、おしゃれアイコン75のスキャン入力した属性のアイコンが大きく変化して表示される。
- [0185] 遊戯者が、ヘア&メイクアップカード20をスキャン入力すると、おしゃれアイコン75のうちHのアイコンが大きく表示され、図18(B)に示すヘア&メイクアップ画面77に切替わると共に、頭部が大映しになり、魔女ラブのキャラクタ72aが回転しながら、入力したヘア&メイクアップカード20の髪型、化粧に変身し、Hアイコンがセットされる。そして、所定秒数、例えば4秒後に着せ替えホーム画面70に戻る。
- [0186] 遊戯者が、ドレスアップカード30をスキャン入力すると、おしゃれアイコン75のうちDのアイコンが大きく表示され、図18(C)に示すドレスアップ画面78に切替わると共に、カメラが引いて全身が映り、魔女ラブのキャラクタ72aが回転しながら、入力したドレスアップカード30の服装に変身し、Dアイコンがセットされる。そして、所定秒数、例えば4秒後に着せ替えホーム画面70に戻る。

[0187] 遊戯者が、フットウェアカード40をスキャン入力すると、おしゃれアイコン75のうちFアイコンが大きく表示され、図18(D)に示すフットウェア画面79に切替わると共に、膝下がアップで映し出され、魔女ラブのキャラクタ72aがステップを踏み、モデル回りしながら入力したフットウェアカード40のシューズに変身し、Fアイコンがセットされる。そして、所定秒数、例えば4秒後に着せ替えホーム画面70に戻る。

[0188] 遊戯者が、スペシャルアイテムカード50をスキャンすると、おしゃれアイコン75のうちSのアイコンが大きく表示され、そのスペシャル変身の内容にあった画面に切替わる。

[0189] 例えば、図9(A)に示す髪の色が変るミラクルヘアカラーのスペシャルアイテムカード50をスキャン入力すると、図18(B)に示すヘア&メイクアップ画面77に切り変り、髪の色が変わり、Sアイコンがセットされる。所定秒数、例えば30秒後に再度このスペシャルアイテムカード50をスキャン入力することにより、次の髪の色に変化する。

[0190] (キャラクタ生成処理)

本実施形態のゲームシステムによるゲームにおけるキャラクタ生成処理について図19を参照して説明する。図19は本実施形態のキャラクタ生成処理の動作シーケンスを示すフローチャートである。

[0191] 前述したように、本実施形態のゲームシステムにおいては、着せ替えゲームを実行するために、各遊戯カードのオリジナルのデータを格納するためのカードテーブル(図10、図11)と、画面に表示されるオシャレ魔女(ラブ又はベリー)のデータ(頭部、胴部、足部等のデータ)を格納するためのオシャレ魔女テーブル(図12)が用意されている。

[0192] カードテーブルは、情報処理装置100のプログラムデータ記憶装置や記憶媒体103に格納されており、ゲームプログラムの実行時にシステムメモリ102にロードされる。オシャレ魔女テーブルは、情報処理装置100のシステムメモリ102に格納されている。

[0193] 当初は、オシャレ魔女テーブルには、予め定められたベースキャラクタのデータ(頭部、胴部、足部等のデータ)が格納されている。ベースキャラクタデータは、例えば、寝癖のついた髪で、パジャマを着て、スリッパを履いた姿のキャラクタとなるような部位

毎のモデルデータ名とテクスチャーデータ名等である。

- [0194] まず、オシャレ魔女テーブルに格納されたベースキャラクタデータであるモデルデータ名とテクスチャーデータ名をキーとして、モデルデータとテクスチャーデータを読み出し、ベースキャラクタ画像を生成して、ディスプレイモニター5に表示する(ステップS01)。ベースキャラクタ画像は、各部位データに対応して分割して記憶する。これにより、後述した処理により部位データを変更する場合には、部位データ毎にデータを入れ替えればよいので、容易にデータ変更を行うことができる。
- [0195] 次に、遊戯者に所定時間内でカード入力を行わせるため、タイマーカウントを開始させ、キャラクタ生成処理の所要時間の計測を開始する(ステップS02)。
- [0196] 次に、遊戯装置1のカードリーダー3から読み込まれた遊戯カードのコードが第1のコードであるか、第2のコードであるか判別する(ステップS03)。
- [0197] 第1のコードは、属性H、D、Fのオシャレ魔法カード20、30、40に割当てられたコードであって、キャラクタの頭部、胴部、足部を構成する部位データ、例えば、髪型、顔、服装、帽子、靴等のモデルデータのコードである。第1のコードはこれらモデルデータと1対1で関連付けられてシステムメモリ102に記憶されている。
- [0198] 第2のコードは、属性Sのオシャレ魔法カード50に割当てられたコードである。スペシャルアイテムカード(属性S)を示す第2のコードには複数のカテゴリ、例えば、髪の色、肌の色、アクセサリ等のコードである。第2のコードは、髪の色、肌の色、アクセサリ等のカテゴリと1対1で関連づけられてシステムメモリ102に記憶されている。
- [0199] 第1のコードと第2のコードの違いは、第1のコードはモデルデータと1対1に関連づけられているが、第2のコードはカテゴリと1対1に関連づけられている点である。髪の色、肌の色、アクセサリ等のカテゴリは複数のモデルデータに関連しているので、第2のコードは複数のモデルデータに関連づけられていることになる。
- [0200] キャラクタ画像を生成するにあたり、キャラクタ画像のバリエーションを増やすには、遊戯カードの種類を増やす必要があるが、遊戯カードの種類が増えると、所定時間内に所望のカードを選択して入力することが困難になる。キャラクタ画像を構成する主要な部位は第1のコードとして部位データと1対1に関連付け、キャラクタを構成する副次的な部位は、第2のコードとして部位データと1対多数で関連付け、同じコード



を入力するたびに、選択された副次的な部位が順次変更されるようにしている。これにより、遊戯カードの種類が少なくても多種多様なキャラクタ画像を生成することができる。

- [0201] ステップS03により、第1のコードが読み込まれたと判断されると、ステップS04に移動し、このコードに対応する部位データがシステムメモリから読み込まれて、ベースキャラクタデータの対応する部位を読み込まれた部位データに変更される。例えば、遊戯カードによりある顔データのコードが読み込まれた場合には、ベースキャラクタ画像の顔部分のデータを、そのコードの顔データと入れ替える。
- [0202] なお、その後、ステップS03により、顔データについての別のコードが読み込まれた場合には、ベースキャラクタ画像の顔部分のデータを、そのコードの顔データと入れ替える。
- [0203] ステップS03により、第2のコードが読み込まれたと判断されると、ステップS05に移動し、第2のコードが何回読み込まれたかメモリ内に記憶されている読み込み回数データにより判断する(ステップS05)。
- [0204] ステップS05により0回であったと判定されると、読み込み回数データを1回に更新する(ステップS06)。
- [0205] ステップS05により1回以上(n回)であったと判定されると、読み込み回数データをn+1回に更新する(ステップS07)。
- [0206] ステップS03に続いて、更新された読み込み回数が、第2のコードに対応するカテゴリ(髪の色、肌の色、アクセサリ等)で変更可能なモデルデータの最大数(MAX)に達したか否か判定する(ステップS08)。
- [0207] ステップS08で最大数(MAX)に達したと判定されると、読み込み回数を0回にリセットする。これにより、遊戯カードを続けてコード入力することにより、変更可能なモデルデータを繰り返し変更することができる。
- [0208] 次に、ステップS10において、第2のコードの対応するカテゴリ内でのステップS05での読み込み回数値に対応する部位データが選択されて、これをベースキャラクタ画像の対応する部位データと変更する。
- [0209] 次に、ステップS11において、ステップS04及びステップS10での変更内容を反映

したキャラクタ画像を生成する。

- [0210] 次に、ステップS02でカウントを開始したタイマー値が所定の値(制限時間)に達したか否か判定する(ステップS12)。
- [0211] ステップS12で所定値に達していないと判定されると、ステップS03に戻って再度遊戯カードによりどのコードが読み込まれたか判定して、キャラクタの部位を入れ替えるステップをタイマーが所定値になるまで繰り返す。
- [0212] ステップS12で所定値に達したと判定されると、タイマーカウントをストップさせて値をリセットし、ステップS13で、メモリ内の第2のコードが読み込まれた読み込み回数の値を0に戻す。これにより、次のキャラクタ生成のときに最初に選択される部位データが同じになるので、部位の選択でキャラクタ画像を見なくともコードの入力回数を数えるのみで所望の部位データを選択することができるようになる。
- [0213] 以上の処理により、入力した遊戯カードに対応するキャラクタ画像を生成される。
- [0214] 次に、ステップS14では、入力したコードによって最終的に変更された全ての部位データから、遊戯者のキャラクタ画像を評価するキャラクタ評価値を算出する。
- [0215] キャラクタ評価値は、各カテゴリ内の部位データに、例えばカジュアル、セクシー等の分類情報を設定しておき、各カテゴリ毎に、同じ分類の部位データが選択されていると判定されると評価値を加算し、異なった分類の部位データが混在していると判定されると評価値を減算する等の演算により算出する。また、予め、カジュアル、セクシー等の分類を遊戯者に報知しておき、選択された部位データのうち、報知していた分類に該当する部位データの数によって評価値を加算するようにしても良い。
- [0216] (オシャレパワー算定方法)
- 本実施形態のゲームシステムのゲームにおけるキャラクタ生成処理により生成されたキャラクタ画像の評価値(オシャレパワー)の算出方法について図20を参照して説明する。図20はオシャレパワーの算定方法の説明図である。なお、オシャレ魔法カードは、そのアイテム番号により内容は異なるが、図20では、便宜上同じ属性の遊戯カードについては同じ画像を用いて図示を簡略化している。
- [0217] おしゃれのポイントはダンス会場で目立つことにある。頭部(髪型・化粧)、胴部(洋服)、足部(靴)の3種類の属性(H、D、F)の遊戯カードの組合せによりオシャレパワ

ーが決定される。

- [0218] 各オシャレ魔法カードの持つ基本値は一定であり、オシャレパワーの値は、(a)遊戯カードと会場との相性、(b)遊戯カードとキャラクタ(ラブかベリーか)の相性、(c)遊戯カード同士の相性等のパラメータに基づいて算定される。
- [0219] 図20に示すように、ヘア&メイクアップカード(H)20は、アイテム番号001から012まで12種類用意されている。なお、アイテム番号によりヘア&メイクアップカードの内容は異なるが便宜上同じ画像で図示している。
- [0220] ドレスアップカード(D)30は、アイテム番号001から024まで24種類用意されている。なお、アイテム番号によりドレスアップカードの内容は異なるが便宜上同じ画像で図示している。
- [0221] フットウェアカード(F)40は、アイテム番号001から012まで12種類用意されている。なお、アイテム番号によりフットウェアカードの内容は異なるが便宜上同じ画像で図示している。
- [0222] スペシャルアイテムカード(S)50では、図示していないが、アイテム番号に対応して設定された遊戯カードの属性(H、D、F)がパラメータとして設定される。
- [0223] オシャレパワー(P)は、各遊戯カード(YH、YD、YF)の持つ基本値(F(YH)、F(YD)、F(YF))と、後述する様々な相性((a)遊戯カード(Y)と会場(K)との相性(f(Y, K))、(b)遊戯カード(Y)とキャラクタ(C:ラブかベリーか)の相性(f(Y, C))、(c)遊戯カード(Y)同士の相性(f(Y, Y))によるパラメータとに基づいて、算定される。オシャレパワー(P)の算定式の一例を下記に示す。
- [0224] 
$$P = F(YH) + F(YD) + F(YF) + f(Y, K) + f(Y, C) + f(Y, Y)$$
- 遊戯者はオシャレパワーの値が大きくなるように遊戯カードを使用して、各自のおしゃれ度を競い合う。遊戯者は必ずしも手持ちのオシャレ魔法カードでは理想とするおしゃれができない場合が普通であるので、ゲームにおいては、手持ちのオシャレ魔法カードを駆使して、なるべく理想に近いおしゃれをさせることを競い合う。
- [0225] (遊戯カードと会場との相性)
- オシャレパワー算定における遊戯カードと会場との相性について説明する。

- [0226] オシャレパワーの値は、基本的に、頭部(髪型・化粧)、胴部(洋服)、足部(靴)の3種類の属性(H、D、F)の遊戯カードの組合せにより決定される。しかし、本実施形態のゲームにおいて、おしゃれのポイントはダンス会場で目立つことにある。
- [0227] そこで、遊戯カードには、同じアイテム番号の遊戯カードに対してステージ会場(ストリート、舞踏会、アイドルステージ)に応じて異なるオシャレパワーのパラメータが設定されている。これが、遊戯カードと会場との相性である。
- [0228] 例えば、あるヘア&メイクアップカード20によるある髪型が、ストリートでは似合うが、舞踏会では似合わない場合には、そのヘア&メイクアップカードとストリートの組合せに高いパラメータを設定し、そのヘア&メイクアップカードと舞踏会の組合せに低いパラメータを設定する。
- [0229] (遊戯カードとキャラクタの相性)  
オシャレパワー算定における遊戯カードとキャラクタの相性について説明する。
- [0230] ドレスアップカード(D)30では、2人の魔女(ラブ、ベリー)の性格に合わせて、魔女ラブの方がキュート(ボーイッシュ)なおしゃれが似合い、ベリーの方がお嬢様系のおしゃれが似合うものとして24枚のドレスアップカードをラブ又はベリーに関連づける。これが、遊戯カードとキャラクタ(ラブかベリーか)の相性である。
- [0231] ドレスアップカード(D)30において、アイテム番号007から024まで18種類の遊戯カードがキュート系の魔女ラブに似合うものとして設定され、アイテム番号001から018まで18種類の遊戯カードがお嬢様系の魔女ベリーに似合うものとして設定されている。アイテム番号007から018の12種類の遊戯カードは、魔女ラブ及び魔女ベリーの両方に似合うものとして設定されている。すなわち、あるドレスアップカード30による服装が魔女ラブには似合うが、魔女ベリーには似合わないとし、そのドレスアップカードと魔女の組合せに応じて異なるパラメータを設定する。
- [0232] (遊戯カード同士の相性)  
オシャレパワー算定における遊戯カード同士の相性について説明する。
- [0233] オシャレパワー算定にあたっては、オシャレ魔法カードの組合せについて相関パラメータが設定されている。ドレスアップカード(D)を中心として、ヘア&メイクアップカード(H)との組合せに応じた相関パラメータ、フットウェアカード(F)との組合せに応

じた相関パラメータが設定されている。

[0234] あるドレスアップカード(D)の服装に似合う髪型であるかどうかを、ヘア&メイクアップカード(H)に応じて数段階のパラメータとして設定する。

[0235] あるドレスアップカード(D)の服装に似合う靴であるかどうかを、フットウェアカード(F)に応じて数段階のパラメータとして設定する。

[0236] 本実施形態では、ヘア&メイクアップカード(H)とフットウェアカード(F)との組合せに応じた相関パラメータは設定していない。また、スペシャルアイテムカード(S)については他の遊戯カードとの組合せについての相関パラメータを設定していない。

[0237] [第2実施形態]

本発明の第2実施形態によるゲームシステムについて図面を用いて説明する。

[0238] (遊戯カード)

本実施形態のゲームシステムで用いる遊戯カードの具体例を図21乃至図24に示す。

[0239] 本実施形態の遊戯カードは、トランプサイズと呼ばれる縦88mmで横63mmの厚手の紙製のカードである。本実施形態では4種類の遊戯カード(オシャレ魔法カード)が用意されている。頭部のおしゃれをするヘア&メイクアップカード(図21)と、胴体部のおしゃれをするドレスアップカード(図22)と、足部のおしゃれをするフットウェアカード(図23)と、特殊なおしゃれをするスペシャルアイテムカード(図24)である。

[0240] 本実施形態の遊戯カードには、第1実施形態での各要素に加え、ラッキーカラーが設定されている。各遊戯カード上に、8色のラッキーカラーから設定された1乃至4種類のラッキーカラーが表示される。各遊戯カードのカードテーブル(図10及び図11)にラッキーカラー欄を設け、各遊戯カードで設定されたラッキーカラーが記される。

[0241] (ヘア&メイクアップカード)

ヘア&メイクアップカードについて図21を用いて説明する。図21(A)はヘア&メイクアップカード20の表面を示し、図21(B)はヘア&メイクアップカード20の裏面を示している。

[0242] 図21(A)に示すように、ヘア&メイクアップカード20の表面左上部には、カードの属性を表す属性欄21が設けられている。図21(A)では、属性欄21に「H」というデザ

イン文字がハート中に描かれている。

- [0243] ヘア&メイクアップカード20の表面上縁部には、カードの属性名が記された属性名表記欄22が設けられている。図21(A)では、属性名称欄22に「ヘア &メイクアップカード」と記されている。
- [0244] ヘア&メイクアップカード20の表面属性名表記欄22の右横には、3桁－3桁の数字のアイテム番号が記されたアイテム番号欄23が設けられている。図21(A)では、アイテム番号欄23に「001－04A」と記されている。
- [0245] ヘア&メイクアップカード20の表面左縁部には、遊戯装置1によるカード読取のためのバーコードが描かれたバーコード欄24aが設けられている。バーコード欄24aのバーコードはカード20の左縁にバーが接している。
- [0246] ヘア&メイクアップカード20の表面中央には、カードのアイテム番号に対応した顔部分が描かれる肖像画欄25と、コメントが記されたコメント欄26が設けられている。図21(A)では、肖像画欄25に「さらさらロングヘア」の絵柄が描かれ、コメント欄26に「どんなコーデにも合うていばんヘアだよね。ナチュラルメイクでせいそにきめるよ。」と記されている。
- [0247] ヘア&メイクアップカード20の表面右上部のアイテム番号欄23の下部には、カードのアイテム番号に対応した名称が描かれる名称欄27aが設けられている。図21(A)では、名称欄27aに「さらさらロング」と記されている。
- [0248] ヘア&メイクアップカード20の表面下縁部には、カードのアイテム番号に対応した名称が描かれる名称欄27bが設けられている。図21(A)では、名称欄27bに「SARASARA LONG」と記されている。
- [0249] ヘア&メイクアップカード20の表面右縁部には、本遊戯の遊戯名称が表記された遊戯名称欄28aが設けられている。図21(B)では、遊戯名称欄28aに「Osharemaj o Love & Berry」と記されている。
- [0250] ヘア&メイクアップカード20の表面右上部の名称欄27aの下部には、そのカードのラッキーカラーを表示するラッキーカラー表示部121が設けられている。図21(A)では、ラッキーカラー表示部121に「ラッキー☆カラー ラブ○ ベリー○」と記されている。

- [0251] この「ラブ○ ベリー○」の○内に各魔女のラッキーカラーが記されている。ラッキーカラーは8色ある。ラッキーカラーは遊戯カード20を遊戯装置1のカードリーダー3でスキャンすることにより入力され、後述する対戦遊戯時に反映される。
- [0252] 例えば、オシャレパワー値の算出の際に、取得したラッキーカラーの数に応じたパワー値を加算する。例えば、ラッキーカラーの数に10ポイントをかけた値をオシャレパワー値に加算するようにしてもよい。
- [0253] 図21(B)に示すように、ヘア&メイクアップカード20の裏面右縁部には、遊戯装置1によるカード読取のためのバーコードが描かれたバーコード欄24bが設けられている。このバーコード欄24bは、ヘア&メイクアップカード20の表面バーコード欄24aと対応していて、同じバーコードの長さ、幅、内容は同じである。バーコード欄24bのバーコードはカード20の左縁にバーが接している。
- [0254] ヘア&メイクアップカード20の裏面上部には、本遊戯の遊戯名称が表記された遊戯名称欄28が設けられている。ヘア&メイクアップカード20の裏面中央には、本遊戯の代表的肖像が描かれた肖像画欄29が設けられている。図21(B)では、遊戯名称欄28に「オシャレ魔女ラブandベリー」と記され、肖像画欄29に統一した絵柄の肖像が描かれている。
- [0255] ヘア&メイクアップカード20の裏面下部には、遊戯カードの保有者が名前を記載するために白色の名前欄122が設けられている。
- [0256] 遊戯カードの裏面は、いずれの属性であっても統一した絵柄であるが、その背景の色を属性により異なるようにしている。遊戯者は、裏面だけを見れば、遊戯カードがいずれの属性であるか容易に認識することができるが、バーコード欄におけるバーコードの違いまでは容易に識別できない。これにより、遊戯者は、対戦相手に遊戯カードの属性は知られても、そのアイテムまでは知られることなく、遊戯カードを使用することができる。
- [0257] (ドレスアップカード)  
ドレスアップカードについて図22を用いて説明する。図22はドレスアップカード30の表面を示している。
- [0258] 図22に示すように、ドレスアップカード30の表面左上部には、カードの属性を表す

属性欄31が設けられている。図22では、属性欄31に「D」というデザイン文字がハート中に描かれている。

- [0259] ドレスアップカード30の表面上縁部には、カードの属性名が記された属性名表記欄32が設けられている。図22では、属性名称欄32に「ドレスアップカード」と記されている。
- [0260] ドレスアップカード30の表面属性名表記欄32の右横には、3桁－3桁の数字のアイテム番号が記されたアイテム番号欄33が設けられている。図22では、アイテム番号欄33に「001－04A」と記されている。
- [0261] ドレスアップカード30の表面左縁部には、遊戯装置1によるカード読取のためのバーコードが描かれたバーコード欄34aが設けられている。バーコード欄34aのバーコードはカード30の左縁にバーが接している。
- [0262] ドレスアップカード30の表面中央には、カードのアイテム番号に対応した胴部分が描かれる服装画欄35と、コメントが記されたコメント欄36が設けられている。図22では、服装画欄35に「ラブリーストロベリー」の絵柄が描かれ、コメント欄36に「いちごのリボンがちょ〜キュートだね。目立ちたいならはっきり色使いがポイントだよ。」と記されている。
- [0263] ドレスアップカード30の表面右上部のアイテム番号欄33の下部には、カードのアイテム番号に対応した名称が描かれる名称欄37aが設けられている。図22では、名称欄37aに「ラブリーストロベリー」と記されている。
- [0264] ドレスアップカード30の表面下縁部には、カードのアイテム番号に対応した名称が描かれる名称欄37bが設けられている。図22では、名称欄37bに「LOVERY STRAWBERRY」と記されている。
- [0265] ドレスアップカード30の表面右縁部には、本遊戯の遊戯名称が表記された遊戯名称欄38aが設けられている。図22では、遊戯名称欄38aに「Osharemajo Love & Berry」と記されている。
- [0266] ドレスアップカード30の表面右上部の名称欄37aの下部には、そのカードのラッキーカラーを表示するラッキーカラー表示部131が設けられている。図22では、ラッキーカラー表示部131に「ラッキー☆カラー ○○」と記されている。



- [0267] この「○○」の○内にそれぞれ白、赤のラッキーカラーが記されている。ラッキーカラーは8色ある。ラッキーカラーは遊戯カード30を遊戯装置1のカードリーダ3でスキャンすることにより入力され、後述する対戦遊戯時に反映される。
- [0268] ドレスアップカード30の裏面は、図22(B)に示すヘア&メイクアップカード20の裏面と同様であるが、背景色が異なっている。
- [0269] (フットウェアカード)  
フットウェアカードについて図23を用いて説明する。図23はフットウェアカード40の表面を示している。
- [0270] 図23に示すように、フットウェアカード40の表面左上部には、カードの属性を表す属性欄41が設けられている。図23では、属性欄41に「F」というデザイン文字がハート中に描かれている。
- [0271] フットウェアカード40の表面上縁部には、カードの属性名が記された属性名表記欄42が設けられている。図23では、属性名称欄42に「フットウェアカード」と記されている。
- [0272] フットウェアカード40の表面属性名表記欄42の右横には、3桁－3桁の数字のアイテム番号が記されたアイテム番号欄43が設けられている。図23では、アイテム番号欄43に「001－04A」と記されている。
- [0273] フットウェアカード40の表面左縁部には、遊戯装置1によるカード読取のためのバーコードが描かれたバーコード欄44aが設けられている。バーコード欄44aのバーコードはカード40の左縁にバーが接している。
- [0274] フットウェアカード40の表面中央には、カードのアイテム番号に対応した足部分が描かれるシューズ画欄45と、コメントが記されたコメント欄46が設けられている。図23では、シューズ画欄45に「あつぞこピンクスニーカー」の絵柄が描かれ、コメント欄46に「ぶかソックスとあつぞこスニーカーのベストコンビだよ。色を合わせると足ながさんに見えるよ！」と記されている。
- [0275] フットウェアカード40の表面右上部のアイテム番号欄43の下部には、カードのアイテム番号に対応した名称が描かれる名称欄47aが設けられている。図23では、名称欄47aに「あつぞこピンクスニーカー」と記されている。

- [0276] フットウェアカード40の表面下縁部には、カードのアイテム番号に対応した名称が描かれる名称欄47bが設けられている。図23では、名称欄47bに「ATSUZOKO PINK SNEAKER」と記されている。
- [0277] フットウェアカード40の表面右縁部には、本遊戯の遊戯名称が表記された遊戯名称欄48aが設けられている。図23では、遊戯名称欄48aに「Osharemajo Love & Berry」と記されている。
- [0278] フットウェアカード40の表面右上部の名称欄47aの下部には、そのカードのラッキーカラーを表示するラッキーカラー表示部141が設けられている。図23では、ラッキーカラー表示部141に「ラッキー☆カラー ○」と記されている。
- [0279] この○内にピンクのラッキーカラーが記されている。ラッキーカラーは8色ある。ラッキーカラーは遊戯カード40を遊戯装置1のカードリーダー3でスキャンすることにより入力され、後述する対戦遊戯時に反映される。
- [0280] フットウェアカード40の裏面は、図22(B)に示すヘア&メイクアップカード20の裏面と同様であるが、背景色が異なっている。
- [0281] (スペシャルアイテムカード)
- スペシャルアイテムカードについて図24を用いて説明する。本実施形態では、スペシャルアイテムカード50には、ミラクルファンデーション、マジカルヘアカラー、ミラクルヘアカラー、マジカルタイムプラスの4種類が用意されている。図24(A)は髪の色を変えるマジカルヘアカラーのスペシャルアイテムカード50の表面を示し、図24(B)は入力時間を増やすマジカルタイムプラスのスペシャルアイテムカード50の表面を示している。なお、スペシャルアイテムカード50の裏面は、図6(B)に示すヘア&メイクアップカード20の裏面と同様であるが、背景色が異なっている。
- [0282] まず、図24(A)に示すスペシャルアイテムカードについて説明する。
- [0283] スペシャルアイテムカード50の表面左上部には、カードの属性を表す属性欄51が設けられている。図24(A)では、属性欄51に「S」というデザイン文字がハート中に描かれている。
- [0284] スペシャルアイテムカード50の表面上縁部には、カードの属性名が記された属性名表記欄52が設けられている。図24(A)では、属性名称欄52に「スペシャルアイテ

ムカード」と記されている。

- [0285] スペシャルアイテムカード50の表面属性名表記欄52の右横には、3桁－3桁の数字のアイテム番号が記されたアイテム番号欄53が設けられている。図24(A)では、アイテム番号欄53に「002－04A」と記されている。
- [0286] スペシャルアイテムカード50の表面左縁部には、遊戯装置1によるカード読取のためのバーコードが描かれたバーコード欄54aが設けられている。バーコード欄54aのバーコードはカード50の左縁にバーが接している。
- [0287] スペシャルアイテムカード50の表面中央には、カードのアイテム番号に対応したデザイン画が描かれるデザイン画欄55と、コメントが記されたコメント欄56が設けられている。図24(A)では、デザイン画欄55には「髪の色が緑、紫、黒、黄色というように異なる4つの顔の肖像画」の絵柄が描かれ、コメント欄56に「かみの色をかえちゃうマジカルカードだよ。どの色でコーデする？」と記されている。
- [0288] このスペシャルアイテムカード50は、カードリーダ3にスキャンする毎にキャラクタの髪の色が変化するようになっている。つまり、スキャンする毎に次の色へと変わり、全ての色分のスキャンをすると次は最初の色に戻るようになっている。
- [0289] スペシャルアイテムカード50の表面右上部のアイテム番号欄53の下部には、カードのアイテム番号に対応した名称が描かれる名称欄57aが設けられている。図24(A)では、名称欄57aに「マジカルヘアカラー」と記されている。
- [0290] スペシャルアイテムカード50の表面下縁部には、カードのアイテム番号に対応した名称が描かれる名称欄57bが設けられている。図24(A)では、名称欄57bに「MAGICAL HAIR COLOR」と記されている。
- [0291] スペシャルアイテムカード50の表面右縁部には、本遊戯の遊戯名称が表記された遊戯名称欄58aが設けられている。図24(A)では、遊戯名称欄58aに「Osharemaj o Love & Berry」と記されている。
- [0292] スペシャルアイテムカード50の表面右上部の名称欄57aの下部には、そのカードのラッキーカラーを表示するラッキーカラー表示部151が設けられている。図24(A)では、ラッキーカラー表示部151に「ラッキー☆カラー ○○○○」と記されている。
- [0293] この「○○○○」の○内に4種類のラッキーカラーが記されている。ラッキーカラーは

8色ある。ラッキーカラーは遊戯カード50を遊戯装置1のカードリーダー3でスキャンすることにより入力され、後述する対戦遊戯時に反映される。

[0294] 次に、図24(B)に示すスペシャルアイテムカードについて説明する。

[0295] スペシャルアイテムカード50の表面左上部には、カードの属性を表す属性欄51が設けられている。図24(B)では、属性欄51に「S」というデザイン文字がハート中に描かれている。

[0296] スペシャルアイテムカード50の表面上縁部には、カードの属性名が記された属性名表記欄52が設けられている。図24(B)では、属性名称欄52に「スペシャルアイテムカード」と記されている。

[0297] スペシャルアイテムカード50の表面属性名表記欄52の右横には、3桁－3桁の数字のアイテム番号が記されたアイテム番号欄53が設けられている。図24(B)では、アイテム番号欄53に「004－04A」と記されている。

[0298] スペシャルアイテムカード50の表面左縁部には、遊戯装置1によるカード読取のためのバーコードが描かれたバーコード欄54aが設けられている。バーコード欄54aのバーコードはカード50の左縁にバーが接している。

[0299] スペシャルアイテムカード50の表面中央には、カードのアイテム番号に対応したデザイン画が描かれるデザイン画欄55と、コメントが記されたコメント欄56が設けられている。図24(B)では、デザイン画欄55には「目覚まし時計」の絵柄が描かれ、コメント欄56に「おしゃれする時間がのびるカードだよ。たっぷりおしゃれして、ポイントアップしちゃお。」と記されている。

[0300] 遊戯者がカードリーダー3に魔法カード20をスキャンする際に所定の時間内に入力する必要があるが、このスペシャルアイテムカード50は、その入力時間を延長したい場合に用いる。このスペシャルアイテムカード50をカードリーダー3にスキャンすると、入力時間が所定時間だけ増える。しかし、1回の入力において、このスペシャルアイテムカード50は一度しか使えない。

[0301] スペシャルアイテムカード50の表面右上部のアイテム番号欄53の下部には、カードのアイテム番号に対応した名称が描かれる名称欄57aが設けられている。図24(B)では、名称欄57aに「マジカルタイムプラス」と記されている。

- [0302] スペシャルアイテムカード50の表面下縁部には、カードのアイテム番号に対応した名称が描かれる名称欄57bが設けられている。図24(B)では、名称欄57bに「MAGICAL TIME PLUS」と記されている。
- [0303] スペシャルアイテムカード50の表面右縁部には、本遊戯の遊戯名称が表記された遊戯名称欄58aが設けられている。図24(B)では、遊戯名称欄58aに「Osharemaj o Love & Berry」と記されている。
- [0304] スペシャルアイテムカード50の表面右上部の名称欄57aの下部には、そのカードのラッキーカラーを表示するラッキーカラー表示部151が設けられている。図24(B)では、ラッキーカラー表示部151に「ラッキー☆カラー ○」と記されている。
- [0305] この「○」の○内にラッキーカラーが記されている。ラッキーカラーは8色ある。ラッキーカラーは遊戯カード50を遊戯装置1のカードリーダー3でスキャンすることにより入力され、後述する対戦遊戯時に反映される。
- [0306] なお、他のスペシャルアイテムカード50であるミラクルヘアカラーカード、ミラクルファンデーションカードについても同様のデザインであり、図示は省略する。
- [0307] ミラクルヘアカラーカードのラッキーカラー表記欄151には「○○○○」と表記されており、各○には赤、ピンク、オレンジ、白の色が肖像画の髪の色に合わせて付してある。
- [0308] ミラクルファンデーションカードのラッキーカラー表記欄151には「○○○」と表記されており、各○にはオレンジ、白、黒の色が付してある。
- [0309] (ラッキーカラー)  
本実施形態のゲームシステムにおけるゲームでのラッキーカラーについて図25を用いて説明する。
- [0310] 遊戯者が着せ替えゲームの開始にあたり、着せ替え対象としてラブ又はベリーのいずれかを選択すると、遊戯装置1のディスプレイモニター5に図25(A)に示すゲーム画面が表示される。
- [0311] 図25(A)は着せ替えゲームの開始画面であり、ゲーム画面上部の案内表示161に「ストリートコートにいくよ!」と、いずれのステージで着せ替えゲームを行うかを示すと共に、案内表示161下部のゲームラッキーカラー表示162に「きょうのラッキー☆

カラーは〇〇だよ！」と、これから行う着せ替えゲームのラッキーカラー(ゲームラッキーカラー)が表示される。

- [0312] ゲームラッキーカラーとその個数は遊戯装置1によりランダムに選ばれる。図25(A)のゲーム画面では、ゲームラッキーカラー表示162中の「〇〇」で示した2色が、ゲームラッキーカラーである。
- [0313] 本実施形態の着せ替えゲームでは、第1実施形態と同様の着せ替え処理を行うと共に、それとは別個に、ラッキーカラーの判定を行う。遊戯者が着せ替えのために遊戯カードをスキャン入力すると、その遊戯カードに設定されたラッキーカラーがゲームラッキーカラーのいずれかと一致するか否か判断され、ゲームラッキーカラーとの一致数がカウントされる。
- [0314] 本実施形態の着せ替えゲームでは、遊戯者は、指定されたゲームラッキーカラーを考慮して、オシャレ魔法カード20、30、40、50のカード面に表示されたラッキーカラーを見て選択し、スキャン入力する。オシャレ魔法カード20、30、40、50には1〜4種類のラッキーカラーが設定されているので、ゲームラッキーカラーのいずれかと一致するラッキーカラーの遊戯カード20、30、40、50があれば、それを優先して使用する。
- [0315] 遊戯者が遊戯カード20、30、40、50をスキャン入力する度に、図25(B)に示すゲーム画面が表示される。図25(B)のゲーム画面中央下部のオシャレパワー表示163に「オシャレパワー 237 ◎」と、オシャレパワーの値とその目安が記号で表示され、オシャレパワー表示163下部のラッキーカラー判定表示164に「ラッキー ×」と、スキャン入力された遊戯カードのラッキーカラー判定の結果が表示される。
- [0316] オシャレパワー表示163のオシャレパワー値の目安を示す記号は、例えば、オシャレパワー値の大きい順に「◎」「○」「△」「×」と定める。
- [0317] ラッキーカラー判定表示164では、スキャン入力した遊戯カードのラッキーカラーがゲームラッキーカラーと一致していれば「○」、一致していなければ「×」と示す。
- [0318] 本実施形態では、遊戯カードとして4種類の遊戯カード(オシャレ魔法カード)が用意されている。頭部のおしゃれをするヘア&メイクアップカード(H)と、胴体部のおしゃれをするドレスアップカード(D)と、足部のおしゃれをするフットウェアカード(F)と、

特殊なおしゃれをするスペシャルアイテムカード(S)である。

- [0319] 本実施形態では、遊戯カードの属性により入力できるラッキーカラーが異なる。
- [0320] 頭部のおしゃれをするヘア&メイクアップカード(H)では髪色と肌色の2種類のラッキーカラーが入力できる。ヘア&メイクアップカード(H)では、ヘア&メイクアップカード(H)のラッキーカラーが基本であるが、ミラクルファンデーションカード、マジカルヘアカラーカード、ミラクルヘアカラーの3つのスペシャルアイテムカード(S)によっても入力できる。
- [0321] 髪の色々のラッキーカラーは、ヘア&メイクアップカード(H)のヘアカラーによりラッキーカラーが定まるが、その後、ミラクルヘアカラーカード又はマジカルヘアカラーカードのスペシャルアイテムカード(S)をスキャン入力することによりヘアカラーが変化し、それに応じてラッキーカラーも変化する。
- [0322] 肌の色のラッキーカラーは、ヘア&メイクアップカード(H)の肌の色によりラッキーカラーが定まるが、その後、ミラクルファンデーションカードのスペシャルアイテムカード(S)をスキャン入力することにより肌の色が変化し、それに応じてラッキーカラーも変化する。
- [0323] 胴体部のおしゃれをするドレスアップカード(D)では服装の色の1種類のラッキーカラーが入力できる。スペシャルアイテムカード(S)をスキャン入力することにより服装の色を変化させれば、それに応じてラッキーカラーも変化する。
- [0324] 足部のおしゃれをするフットウェアカード(F)では靴の色の1種類のラッキーカラーが入力できる。スペシャルアイテムカード(S)をスキャン入力することにより靴の色を変化させれば、それに応じてラッキーカラーも変化する。
- [0325] 遊戯カードを用いて全ての部分のおしゃれをすれば、頭部の2種類のラッキーカラーと、胴部の1種類のラッキーカラーと、足部の1種類のラッキーカラーとにより、最大4種類のラッキーカラーを入力できる可能性がある。
- [0326] オシャレパワーの総合判定時には、ラッキーカラーの数に応じて、ラッキーカラー判定表示をする。例えば、ラッキーカラーがひとつもなければ「×」、ひとつでは「△」、2つでは「○」、3つでは「◎」、4つでは「花◎」と5段階表示する。また、ラッキーカラーがひとつもなければ「×」、ひとつでもあれば「○」と2段階表示するようにしてもよい。

[0327] (ダンスバトル)

本実施形態のゲームシステムにおけるゲームでのダンスバトルについて図26乃至図30を用いて説明する。本実施形態では、人間対コンピュータのダンスバトルにおいて遊戯者が他の人から入力操作支援を受けることができるようにしている。遊戯者が幼児や小学生であることを想定して、その親が幼児の入力操作を支援する。

[0328] (ダンスバトル画面)

ダンスバトルのゲーム画面80と、遊戯機1の操作卓2上に設けられた左右2つの入力ボタン4a、4bとを図26に示す。

[0329] 図26のダンスバトル画面80では、ストリートが会場であり、2人の魔女(ラブ、ベリー)がオシャレ魔法で変身した姿で、ダンスバトルを繰り広げる。

[0330] ダンスバトル画面80には、それぞれのキャラクタ72a、72bが並び、画面の左右にはそれぞれのキャラクタのダンスの「いけてる度」を示すインジケータ81a、81bが縦に表示されている。画面の左上部、右上部には、後述する各種パラメータから算出したオシャレパワー値73a、73bが、魔女の名前(ラブ、ベリー)と共に表示されている。ここでは、魔女ラブがオシャレパワー「247」、魔女ベリーがオシャレパワー「150」と表示されている。

[0331] 画面の左下部、右下部のインジケータ81a、81bの下側には、現在のいけてる度を数字で示す円内に表示する、いけてる度表示部84a、84bがある。ここでは、魔女ラブのいけてる度が「240」、魔女ベリーのいけてる度が「150」と表示されている。

[0332] 左側のいけてる度表示部84aの右側には、「ボタン1」と記載された入力判定部82a、「ボタン2」と記載された入力判定部83aが設けられ、右側のいけてる度表示部84bの左側には、「ボタン1」と記載された入力判定部82b、「ボタン2」と記載された入力判定部83bが設けられている。「ボタン1」と記載された入力判定部82a、82bの方が「ボタン2」と記載された入力判定部83b、83bよりも大きく表示されている。

[0333] 遊戯者が、ダンスバトル画面80の左側の魔女ラブ72aを操作する場合には、メインプレイヤーである幼児が操作卓2の左側の入力ボタン4aを操作し、サブプレイヤーである幼児の母親等が操作卓2の右側の入力ボタン4bを操作するものと想定している。操作卓2の左側の入力ボタン4aが「ボタン1」と記載された大きな入力判定部82aに



対応し、操作卓2の右側の入力ボタン4bが「ボタン2」と記載された小さな入力判定部83aに対応している。

[0334] 遊戯者が、ダンスバトル画面80の右側の魔女ベリー72bを操作する場合には、メインプレイヤーである幼児が操作卓2の右側の入力ボタン4bを操作し、サブプレイヤーである幼児の母親等が操作卓2の左側の入力ボタン4aを操作するものと想定している。操作卓2の右側の入力ボタン4bが「ボタン1」と記載された大きな入力判定部82bに対応し、操作卓2の左側の入力ボタン4aが「ボタン2」と記載された小さな入力判定部83bに対応している。

[0335] メインプレイヤー、サブプレイヤーが操作卓2上の入力ボタン4a、4bをタイミングよく操作したか否かにより、入力判定部82a、82b、83a、83bに「○」「×」で表示される。入力タイミング判定の詳細については後述する。

[0336] (ボタン入力判定(その1))

本実施形態のゲームシステムにおけるボタン入力判定の一具体例について図27を参照して説明する。

[0337] ダンスバトル画面80では、音楽とリズムに合わせて入力ボタン4a、4bを押す。遊戯者がラブ又はベリーに気合いを送り、おしゃれで変身した状態を持続させる、おしゃれで変身している状態の間は、時間と共に「いけてる度」が増えていく。増え方は、オシャレパワーの値や、入力ボタン4a、4bの押すタイミングの正確さにより変化する。

[0338] 図27にダンスバトル中の画面を示す。遊戯者が、ダンスバトル画面80の左側の魔女ラブ72aを操作し、コンピュータが右側の魔女ベリーを操作しているものとする。

[0339] 図27(A)は、遊戯者がタイミングよくボタン1を押し、コンピュータはタイミング悪くボタン1を押した場合の画面である。実際にはコンピュータはボタン1は押さないで内部処理する。遊戯者側の入力判定部82aには○印が表示され、コンピュータ側の入力判定部82bには×印が表示される。サブプレイヤーの操作入力はないので、両側の入力判定部83a、83bには何も印は表示されない。

[0340] 図27(B)は、遊戯者側のメインプレイヤーがタイミングよくボタン1を押し、サブプレイヤーもタイミングよくボタン2を押し、コンピュータ側のメインプレイヤーがタイミングよくボタン1を押し、サブプレイヤーもタイミングよくボタン2を押した場合の画面である。

実際にはコンピュータはボタン1、ボタン2は押さないで内部処理する。遊戯者側の入力判定部82aには○印が表示され、入力判定部83aには○印が表示され、コンピュータ側の入力判定部82bには○印が表示され、入力判定部83bには○印が表示される。遊戯者側とコンピュータ側とは同じ成績であるので、「おす」表示の上側に「あいこ」と表示する。

- [0341] 遊戯者側のメインプレイヤーによるボタン1入力とサブプレイヤーによりボタン2入力による入力判定部82a、83aの表示と、インジケータ81aといける度表示部84aの表示について説明する。
- [0342] メインプレイヤーによるボタン1入力が成功し、サブプレイヤーによりボタン2入力が成功した場合、入力判定部82a、83aの双方に○印が表示される。インジケータ81aといける度表示部84aは共に1ポイント上昇する。
- [0343] メインプレイヤーによるボタン1入力が成功し、サブプレイヤーによりボタン2入力が失敗した場合、メインプレイヤーの入力判定部82aに○印が表示され、サブプレイヤーの入力判定部83aには何も表示されない。インジケータ81aといける度表示部84aは共に1ポイント上昇する。
- [0344] メインプレイヤーによるボタン1入力が失敗し、サブプレイヤーによりボタン2入力が成功した場合、メインプレイヤーの入力判定部82aに×印が表示され、サブプレイヤーの入力判定部83aに○印が表示される。インジケータ81aといける度表示部84aは共に1ポイント上昇する。
- [0345] メインプレイヤーによるボタン1入力が失敗し、サブプレイヤーによりボタン2入力が失敗した場合、メインプレイヤーの入力判定部82aに×印が表示され、サブプレイヤーの入力判定部83aには何も表示されない。インジケータ81aといける度表示部84aは何も変化しない。
- [0346] このように、メインプレイヤーかサブプレイヤーのいずれかが成功すれば、インジケータ81aといける度表示部84aはポイントが上昇する。メインプレイヤーとサブプレイヤーの双方が失敗したときのみインジケータ81aといける度表示部84aはポイント上昇せず変化しない。サブプレイヤーの入力判定部83aについては、サブプレイヤーが成功した場合には○印を表示するが、失敗した場合には何も表示しない。

- [0347] コンピュータ側のメインプレイヤーによるボタン1入力とサブプレイヤーによりボタン2入力による入力判定部82b、83bの表示と、インジケータ81bといける度表示部84bの表示について説明する。
- [0348] メインプレイヤーによるボタン1入力が成功すれば、入力判定部82bに○印が表示される。インジケータ81aといける度表示部84aは共に1ポイント上昇する。メインプレイヤーによるボタン1入力が失敗すれば、入力判定部82bに×印が表示される。インジケータ81aといける度表示部84aは変化しない。サブプレイヤーの入力判定部83bについては常に何も表示されない。
- [0349] (ボタン入力判定(その2))  
本実施形態のゲームシステムにおけるボタン入力判定の他の具体例について図28乃至図30を参照して説明する。
- [0350] ダンスバトル画面80では、画面中の入力ボタンを押すことを促す「押す」表示に合わせて入力ボタン4a、4bを押す。単発の「押す」表示に合わせて入力ボタン4a、4bを押すのは熟練を必要とし、小学生や幼児には難しい。
- [0351] そこで、本実施形態では、図28に示すように、「押す」表示を複数回続けて行うこととし(図28(A))、その押す表示が連続している期間をOK範囲とし(図28(B))、OK範囲であれば、どのタイミングで入力ボタン4a、4bが押されても成功と判定することとした。そして、OK範囲内における入力ボタン4a、4bを押した回数が、「押す」の表示回数と一致すれば、成功と判定するようにした。さらに、OK範囲内における入力ボタン4a、4bを押した回数については、メインプレイヤーとサブプレイヤーが協力することができるように成功の条件を定めた。
- [0352] 例えば、図28(A)に示すように、「押す」表示を5回続けて行った場合には、メインプレイヤー又はサブプレイヤーのいずれかが、OK範囲の間に、入力ボタン4a、4bを丁度5回押せば「成功」と判定する。また、メインプレイヤーが3回でサブプレイヤーが2回のように、OK範囲の間に、メインプレイヤーとサブプレイヤーが入力ボタン4a、4bを押した回数の合計が5回であれば、メインプレイヤーとサブプレイヤーの協力プレイとして「成功」と判定する。それ以外の場合には「失敗」と判定する。
- [0353] また、図28(A)に示すように、「押す」表示を3回続けて行った場合には、メインプレ

イヤー又はサブプレイヤーのいずれかが、OK範囲の間に、入力ボタン4a、4bを丁度3回押せば「成功」と判定する。また、メインプレイヤーが1回でサブプレイヤーが2回のように、OK範囲の間に、メインプレイヤーとサブプレイヤーが入力ボタン4a、4bを押した回数の合計が3回であれば、メインプレイヤーとサブプレイヤーの協力プレイとして「成功」と判定する。それ以外の場合には「失敗」と判定する。

- [0354] 本具体例のボタン入力判定について図29及び図30を参照して更に詳しく説明する。図29及び図30はボタン入力判定のフローチャートである。
- [0355] 本具体例では、着せ替えゲームの開始にあたり、ゲームモードが、支援プレイ、協力プレイ、対戦プレイのいずれで行なうかを遊戯者に選択画面で選択する。
- [0356] ボタン入力判定の開始にあたり、入力ボタン4a、4bのOKフラグ(P1, P2)の初期値を0としておく(ステップS20)。
- [0357] 次に、1プレイヤー側(メインプレイヤー側)の入力ボタン4aの入力があったかどうかを判定する(ステップS21)。1プレイヤー側の入力があった場合には、その入力が叩いてOK範囲に入っているかを判定する(ステップS22)。1プレイヤー側の入力が押す表示の出現領域内に入力されたOK範囲にあれば、入力ボタン4aのOKフラグ(P1)を1とする(ステップS23)。
- [0358] ステップS21で1プレイヤー側の入力がなかった場合、又は、ステップS22でOK範囲の入力でない場合、2プレイヤー側の入力があったかどうかを判定する(ステップS24)。
- [0359] 2プレイヤー側の入力があった場合は、その入力が叩いてOK範囲に入っているかを判定する(ステップS25)。2プレイヤー側の入力がOK範囲に入っていれば、入力ボタン4bのOKフラグ(P2)を1とする(ステップS26)。
- [0360] ステップS24で2プレイヤー側の入力がなかった場合、又は、ステップS25でOK範囲の入力でない場合、現在のゲームモードが、協力プレイであるか、支援プレイであるか、そのいずれでもない2人対戦プレイであるかを判定する(ステップS27)。
- [0361] ステップS27で現在のゲームモードが操作支援プレイであると判定された場合は、OKフラグ(P1)あるいはOKフラグ(P2)の値が1であるかどうかを判定する(ステップS28)。

- [0362] いずれのOKフラグも「1」でない場合には、プレイヤーキャラクタには「BAD」と表示され、ボタン操作に失敗したことになる(ステップS29)。
- [0363] いずれかのOKフラグが「1」となっている場合には、プレイヤーキャラクタには「OK」と表示され、ボタン操作に成功したことになり、いける度が1ポイント加算される(ステップS31)。そして、ステップS29及びステップS31の結果を受けて、画面上で成功の表示を行ない(ステップS50)、判定終了となる。
- [0364] ステップS27で現在のゲームモードが協力プレイであると判定された場合は、OKフラグ(P1)、OKフラグ(P2)の両方が1であるかどうかを判定する(ステップS32)。
- [0365] OKフラグ(P1)、OKフラグ(P2)の両方が1でない場合は、プレイヤーキャラクタには「BAD」と表示され、ボタン押しに失敗したことになる(ステップS33)。
- [0366] OKフラグ(P1)、OKフラグ(P2)の両方とも1である場合は、プレイヤーキャラクタは「OK」と表示され、成功したことになり(ステップS34)、プレイヤーキャラクタ側のいける度が1ポイント加算される(ステップS35)。そして、ステップS33、ステップS35の結果を受けて、画面上で表示効果を行ない(ステップS50)、判定終了となる。
- [0367] ステップS27で現在のゲームモードが対戦プレイであると判定された場合には、OKフラグ(P1)が1であるか判定する(ステップS36)。
- [0368] OKフラグ(P1)が1である場合、つまり成功である場合にはプレイヤー1のいける度を1ポイント増加させ(ステップS37)、ステップS38に進む。OKフラグ(P1)が1でない場合、つまり失敗である場合にはいける度はそのままであり、ステップS38に進む。ステップS38では、1P側のメインプレイヤーの入力判定部のボタン1に「○」「×」で判定結果を表示する。
- [0369] 次に、OKフラグ(P2)が1であるか判定する(ステップS39)。
- [0370] OKフラグ(P2)が1である場合、つまり成功である場合にはプレイヤー2のいける度を1ポイント増加させ(ステップS40)、ステップS41に進む。OKフラグ(P2)が1でない場合、つまり失敗である場合にはいける度はそのままであり、ステップS41に進む。ステップS41では、2P側のメインプレイヤーの入力判定部のボタン2に「○」「×」で判定結果を表示する。
- [0371] 次に、図29のフローチャートにおけるステップS50(表示効果)の詳細について図3

0のフローチャートを用いて説明する。このステップS50の表示効果は、支援プレイまたは協力プレイにおけるものである。

[0372] メインプレイヤー側の入力ボタンがONであることを判定する(ステップS51)。メインプレイヤー側の入力ボタンがONでなければ、ボタン1に「×」印を表示する(ステップS52)。メインプレイヤー側の入力ボタンがONであれば、ボタン1を押したタイミングが良かったかどうかを判定し、その判定結果を入力判定部のボタン1に「○」印「×」印で表示する(ステップS53)。判定結果が「○」であれば、メインプレイヤーのキャラクタに☆等によりエフェクトを表示する(ステップS54)。判定結果が「×」であれば、エフェクト表示はしない。

[0373] 次に、サブプレイヤー側の入力ボタンがONかどうかを判定する(ステップS55)。サブプレイヤー側の入力ボタンがONであれば、現在のゲームモードが協力プレイであるかどうかを判定する(ステップS56)。

[0374] 現在のゲームモードが協力プレイでない場合は支援プレイであるので、その場合には、サブプレイヤーの入力判定の結果が「○」の場合のみ、入力判定部のボタン2に「○」印を表示する(ステップS57)。

[0375] 現在のゲームモードが協力プレイであるならば、入力ボタンの入力判定を行ない、その結果を「○」「×」でボタン2に表示する(ステップS58)。

[0376] (カメラアクション)

本実施形態のゲームシステムにおけるゲームでのカメラアクションについて図31乃至図40を用いて説明する。

[0377] コンピュータグラフィックスにおける視点はバーチャルカメラとも呼ばれ、2つの構成要素、すなわち、どの位置からどこを見るかにより定義される。

[0378] 本実施形態の説明では、どの位置から見るかは、仮想カメラの位置としてXYZ座標で定められる三次元仮想空間内の一点として定義し、どこを見るかは、仮想カメラの注視点としてのXYZ座標で定められる三次元仮想空間内の一点として定義する。

[0379] 図31に示すように、仮想カメラを、位置(P5)を中心として、左端位置(P1)から右端位置(P9)の間のいずれかの位置(P1～P9)とし、その注視点を、位置(G5)を中心として、左端位置(G1、魔女ラブの位置)から右端位置(G9:魔女ベリーの位置)の間

のいずれかの位置(G1~G9)として、仮想カメラから見た画像をとらえる。

- [0380] 仮想カメラの動作としては、(a)綱引きカメラアクション、(b)ボーナス時のカメラアクション、(c)ワンポイントカメラアクション、(d)追いかけるカメラアクションの4種類の設定で動作する。
- [0381] 仮想カメラアクションの概要について図32のフローチャートを用いて説明する。
- [0382] 各ステージの正面中央位置(位置P5)に仮想カメラの位置を設定し、注視点を奥行き方向の中央位置(位置G5)に設定する。この場合に2人のキャラクタの位置はそれぞれステージの中央の左右位置となる。
- [0383] ダンスプレイにおいていずれ側のキャラクタが勝ったかにより、綱引きカメラアクションを行う(ステップS60)。
- [0384] その後、仮想カメラの位置が右端位置(P9)又は左端位置(P1)にあり、プレイの結果さらに仮想カメラが外側になるボーナスタイムとなるボーナスステージを行うかどうかを判定する(ステップS80)。
- [0385] ステップS80において、ボーナスタイムと判定されたなら、仮想カメラの位置は各キャラクタの周りに下から上方向に螺旋状に上昇する軌道を移動し、注視点はキャラクタの全周をなめるようにして映し出す画面となる(ステップS90)。
- [0386] ステップS80において、仮想カメラの位置が位置(P2)から位置(P8)にあり、右端位置(P9)又は左端位置(P1)になくボーナスタイムではないと判定された場合には、ワンポイントカメラアクションを行う(ステップS100)。
- [0387] ワンポイントカメラアクションでは、プレイの結果、引き分けが続くとカメラの上下方向の位置がキャラクタの上(頭位置)、中央(腰位置)、下(足位置)のいずれかの位置にダンスミュージックのタイムテーブルにあわせて移動させる。
- [0388] 次に、2人のキャラクタがダンスをするのに合わせ、ステージ上の左右、前後、斜めと動き回るのに合わせ、各キャラクタの移動量に応じて仮想カメラの注視点を移動させ、各キャラクタを追いかける追いかけるカメラアクションを行う(ステップS110)。
- [0389] そして、ステップS110の追いかけるカメラアクションが終了するか、ステップS90のボーナスステージの回転カメラアクションが終了すると、仮想カメラは初期設定である中央位置(P5)となり、注視点の位置は中央位置(G5)に設定されて、一通りの設定が

終了する。

[0390] (綱引きカメラアクション)

ゲームスタート時、仮想カメラは中央の位置(P5)にあり、注視点は中央の位置(G5)となっている。

[0391] 左側のキャラクタが勝つと、仮想カメラは中央のP5位置からP4位置に移動し、注視点はG5位置からG4位置に移動する。さらに、左側のキャラクタが勝つと、仮想カメラはP3位置、注視点はG3位置へと移動する。このとき、逆に、右側のキャラクタが勝つと、P4位置にある仮想カメラはP5位置に移動し、G4位置にある注視点はG5位置に移動する。もし、左右のキャラクタが引き分けの場合は、仮想カメラと注視点は現在の位置のままである。

[0392] このように、左右のキャラクタのいずれかが勝つかにより、仮想カメラの位置と注視点の位置が勝ったキャラクタ側に移動し、勝ったキャラクタが注目をあびるようなカメラ画像となる。左右のキャラクタにより仮想カメラと注視点を綱引きしているかのような動作となる。

[0393] 綱引きカメラアクションについて図33のフローチャートを用いて説明する。

[0394] ダンスバトルが行われると、まず、左側の魔女ラブのキャラクタが勝ったかどうかを判定する(ステップS61)。

[0395] ラブが勝った場合は、仮想カメラの位置が左端のP1位置にあるかどうかを判定する(ステップS62)。仮想カメラの位置が左端のP1位置にあれば、それ以上左に移動できないので、ボーナスカメラアクションになる(ステップS90)。

[0396] ステップS62において、仮想カメラの位置がP1位置にないと判定されると、次に、仮想カメラの位置が右端のP9位置にあるかを判定する(ステップS63)。仮想カメラが右端のP9位置にあれば、仮想カメラは初期状態の中央位置P5へ戻る(ステップS64)。

[0397] ステップS63において、仮想カメラの位置がP9位置にないと判定されると、仮想カメラがP2位置からP8位置の間のいずれかにあるとして、ラブ側に1つ位置を移動する(ステップS65)。

[0398] ステップS61でラブが負けたと判定された場合は、ベリーが勝ったかどうかを判定す



る(ステップS66)。ベリーが勝った場合には、仮想カメラの位置が右端のP9位置にあるかどうかを判定する(ステップS67)。仮想カメラの位置が右端のP9位置にあれば、それ以上右に移動できないので、ボーナスカメラアクションになる(ステップS90)。

[0399] ステップS67において、仮想カメラがP9位置にないと判定されると、次に仮想カメラが左端のP1位置にあるかどうかを判定する(ステップS68)。仮想カメラが左端のP1位置にあれば、仮想カメラは初期状態の中央の位置P5へ戻る(ステップS69)。

[0400] ステップS68において、仮想カメラの位置が左端のP1位置にないと反転された場合には、P2位置からP8位置の間の何れかにあるとして、ベリー側に1つ位置を移動する(ステップS70)。

[0401] ステップS66において、ベリーが勝ったと判定されない場合には、あいこ処理が行われる(ステップS120)。ラブが勝ったと判定されず、ベリーも勝ったと判定されないため、ダンスバトルにおける勝負としては引き分けであるが、本実施形態では、引き分けとするのではなく、前述したラッキーカラーの獲得状況等に反映させた特徴的な処理(あいこ処理)を行う。

[0402] あいこ処理(ステップS120)の詳細について、図34のフローチャートを用いて説明する。

[0403] まず、勝ち負け判定を行うかどうか決定する(ステップS121)。遊戯装置1のCPU101により乱数を発生させ、この乱数に基づいて勝ち負け判定を行うか否かを決定する。例えば、乱数が偶数であれば勝ち負け判定を行い、乱数が奇数であれば勝ち負け判定を行わないとする。なお、勝ち負け判定を行う確率を、勝ち負け判定を行わない確率よりも高くしてもよいし、低くしてもよいし、同じにしてもよい。

[0404] ステップS121で勝ち負け判定を行わないと決定された場合には、ステップS122でラブとベリーが引き分けた旨を表示する引き分け表示を行い、図33の処理を終了する。

[0405] ステップS121で勝ち負け判定を行うと決定された場合には、ステップS123で勝ち負け判定のルールを決定する。勝ち負け判定では、前述したラッキーカラーの獲得数に基づいて勝ち負けを決定するが、ステップS123では、遊戯装置1のCPU101により発生された乱数に基づいて、ラッキーカラーの獲得数が多い方を勝ちにするか

どうかを決定する。

[0406] ステップS123で、勝ち負け判定ルールがラッキーカラーの獲得数が多い方を勝ちにすると決定された場合には、ステップS124により、ラッキーカラーの獲得数が多い方を勝ちにするという勝ち負け判定ルールにより、ラブ、ベリーの勝ち負けを決定する。勝った方の遊戯者のキャラクタに「ラッキー」と表示して勝ちとする。

[0407] ステップS123で、勝ち負け判定ルールがラッキーカラーの獲得数が少ない方を勝ちにすると決定された場合には、ステップS125により、ラッキーカラーの獲得数が少ない方を勝ちにするという勝ち負け判定ルールにより、ラブ、ベリーの勝ち負けを決定する。

勝った方の遊戯者のキャラクタに「ラッキー」と表示して勝ちとする。

[0408] なお、ステップS124、ステップS125の後に、図33のステップS61に移動し、勝ち負けに応じて仮想カメラの位置を移動するようにしてもよい。

[0409] 本実施形態では、ラッキーカラーの獲得数が多い方を勝ちにする確率を、ラッキーカラーの獲得数が少ない方を勝ちにする確率よりも高くするようにする。ダンスバトルの得点と同じ場合、通常は、ラッキーカラーの獲得数が多い方が勝ちとなるが、時には、ラッキーカラーの獲得数が少ない方が勝ちとなる。これにより、遊戯者はラッキーカラーの獲得数が少なくても幸運により勝つこともあるというゲームの面白みを味わうことができる。

[0410] (ボーナス時カメラアクション)

ボーナス時カメラアクションについて図35及び図36を用いて説明する。

[0411] 綱引きカメラアクションにおいて、仮想カメラの位置が左端のP1位置で左側に位置するラブが勝った場合、又は、可能カメラの位置が右端のP9位置で右側に位置するベリーが勝った場合、ボーナスカメラアクション(ステップS90)となる。

[0412] 図35は、ボーナス時のカメラアクションにおける仮想カメラの位置の変化を矢印で示したものである。仮想カメラの位置を、ダンスバトルのゲーム画面80内のキャラクタ72a、72bを中心にして、その周りを下側から上側に螺旋を描くように変化させる。注視点の位置は、仮想カメラの位置にかかわらず、常にキャラクタ72a、72bとなるようにする。

- [0413] 仮想カメラの位置が左端のP1位置でのボーナスカメラアクションでは仮想カメラがキャラクタ72aを中心に時計回りで螺旋状に下から上方向に上昇回転する。仮想カメラの位置が右端のP9位置でのボーナスカメラアクションでは仮想カメラがキャラクタ72bを中心に反時計回りで螺旋状に下から上方向に上昇回転する。
- [0414] ボーナスカメラアクション後、仮想カメラは中央のP5位置に戻り、注視点も中央のG5位置に戻る。
- [0415] 図36は、ボーナス時のカメラアクションのフローチャートである。
- [0416] 綱引きカメラアクションにおいて、図33のフローチャートのステップS67又はステップS62でボーナスカメラアクションとなる。
- [0417] まず、仮想カメラの位置が対象キャラクタ72a、72bの正面下側になり、注視点は対象キャラクタ72a、72bのほぼ腰部を見上げる状態の設定位置に移動する(ステップS91)。
- [0418] 次に、仮想カメラの位置のY座標を上方向に移動し(ステップS92)、仮想カメラの位置を外回りに回転させる(ステップS93)。次に、対象キャラクタ72a、72bに向けて回転円を接近する方向に近づける(ステップS94)。
- [0419] 次に、仮想カメラの位置が対象キャラクタ72a、72bの周囲を一周したかどうか判断する(ステップS95)。一周していなければステップS92に戻り、ステップS92からステップS94の処理を繰り返す。仮想カメラの位置が対象キャラクタ72a、72bの周囲を一周すると、仮想カメラは初期状態のセンター位置P5に戻り(ステップS96)、ボーナス時のカメラアクションを終了する。
- [0420] (ワンポイントカメラアクション)  
ワンポイントカメラアクションについて図37及び図38を用いて説明する。
- [0421] 綱引きカメラアクションにおいて、  
仮想カメラの位置が位置(P2)から位置(P8)にありボーナスタイムではないと判定された場合には、ワンポイントカメラアクションを行う(ステップS100)。
- [0422] 図37は、ワンポイントカメラアクションにおける仮想カメラの位置の変化を示したものである。
- [0423] ワンポイントカメラアクションでは、ダンスバトルにおいて、仮想カメラの位置をキャラ

クタ72a、72bの上位置(頭位置)、中央位置(腰位置)、下位置(足位置)に設定し、音楽に合わせて、仮想カメラの位置を適宜、上位置(頭位置)、中央位置(腰位置)、下位置(足位置)と変化させる。

- [0424] 図37(B)に示すように、ダンスバトル画面において流れる曲に、所定間隔毎に、ワインポイントカメラアクションの変更位置(△印で示す)を指示するタイミングデータを含ませておき、そのタイミングデータを検出して、変更位置(△)になると仮想カメラの位置を変化させる。
- [0425] 例えば、図37(B)に示すように、仮想カメラの位置を、変更位置(△)となると、中央位置(腰位置)から上位置(頭位置)、下位置(足位置)、上位置(頭位置)、中央位置(腰位置)、上位置(頭位置)、…と順次変化させる。
- [0426] これにより、曲に合わせて仮想カメラの位置が上位置、中央位置、下位置と変更になるので、綱引きカメラアクションにおいて勝負がつかないあいこ状態でカメラの横移動がない場合でも、仮想カメラの位置が変化するので、常に遊戯者を飽きさせない動的な変化のあるゲーム画面となる。
- [0427] 図38は、ワインポイントアクションのフローチャートである。
- [0428] ゲーム中に流れている曲に設定されたタイミングデータを読み込み(ステップS101)、仮想カメラの位置変更の指示が含まれているかどうか判定する(ステップS102)。位置変更の指示が含まれている場合には、仮想カメラの位置を変更する(ステップS103)。ステップS102で仮想カメラの位置変更の指示が含まれてないと判断されて場合には、仮想カメラの位置はそのまま維持される。
- [0429] (追いかけてカメラアクション)  
追いかけてカメラアクションについて図39及び図40を用いて説明する。
- [0430] ダンスバトル画面において各キャラクタはダンスをしているので、キャラクタは常に同じ位置にいるわけではなく、ステージ上の位置を前後、左右、斜めに移動している。その際、仮想カメラの注視点を移動させてキャラクタの動きを追いかける追いかけてカメラアクション(ステップS110)を行う。
- [0431] 図37は、追いかけてカメラアクションにおける仮想カメラの注視点の変化を示したものである。

- [0432] 図37(A)に示すように、キャラクタ72a、72bがダンスしていて位置C1から位置C2に変化したとすると、仮想カメラの位置は変化させずに、仮想カメラの注視点の位置を、キャラクタ72a、72bの移動に追従して変化させる。
- [0433] 図37(B)の平面図に示すように、仮想カメラの注視点の位置を、キャラクタ72a、72bの移動に追従して移動すると、仮想カメラの視野も同様に移動し、ゲーム画面中のキャラクタ72a、72bの相対的位置はほぼ同じとなる。
- [0434] 図37(C)は追いかけてカメラアクションによるカメラ画像を示すものである。最初は、綱引きカメラアクションにより、キャラクタがゲーム画面中の右よりに位置している(図37(C)最上図)。キャラクタがダンスにより移動すると、ゲーム画面中の位置がずれる(図37(C)中央図)が、追いかけてカメラアクションにより仮想カメラの注視点の位置を変えることで、ゲーム画面中の最初の位置に戻る(図37(C)最下図)。
- [0435] 追いかけてカメラアクションでは、最初のモーションデータのX方向(横方向)、Z方向(奥行き方向)の量をゼロとして、キャラクタ72a、72bのダンスによるモーションの移動量に応じて仮想カメラの注視点G1～G9の9点に固定するのではなく移動させる。これにより、遊戯者から確実に綱引きカメラアクションが行なわれているように見せることができる。
- [0436] なお、追いかけてカメラアクションにおいて、キャラクタの動きに単純に追従して仮想カメラの注視点の位置を変化させた場合、キャラクタの動きが激しいと仮想カメラが表示範囲も激しく揺れるため、可能カメラの注視点の移動は、キャラクタの動きの移動より少なくなるように補正する。これにより、キャラクタの動きが激しい場合でも安定したゲーム画面を得ることができる。
- [0437] 図38は、追いかけてカメラアクションのフローチャートである。
- [0438] ダンス開始時はモーション移動値をステージ中央に合わせ初期化しておく(ステップS111)。ゲーム画面のほぼ中央位置に2人のキャラクタが表示されている。ダンスの進行に合わせてキャラクタのモーションが左右に移動すると、その移動量に応じて、仮想カメラの注視点の移動を行なう(ステップS112)。
- [0439] [変形実施形態]  
本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。

- [0440] 例えば、上記実施形態では、バーコードが記された遊戯カードを用いたが、コードを読み込むことができれば、他の手段によりカードにコードを付与してもよい。例えば、OCR文字記載のカード、磁気カード、ICカード等を用いてもよい。
- [0441] また、上記実施形態では、遊戯者同士がキャラクタを操作して対戦し、勝ち負けを決定したが、女兒向けのゲームの場合には勝ち負けを決定すると、特に負けた女兒には大きなストレスになる。したがって、遊戯者同士は対戦しないようにしてもよい。仮に対戦するとしても常にコンピュータと対戦するようにし、遊戯者に有利にゲームが展開するようにして女兒のストレスを軽減する。
- [0442] また、上記実施形態では、遊戯者同士又は遊戯者とコンピュータがダンスにより対戦したが、ダンスに限らず、他の種類のゲームにより対戦するようにしてもよい。
- [0443] また、上記実施形態では、ゲームセンタに設置された所謂アーケード型のゲーム装置を例として説明したが、家庭用ゲーム装置や、パーソナルコンピュータ、あるいは携帯電話機等を用いたゲームシステムにも適用することができる。

#### 産業上の利用可能性

- [0444] 本発明は、各種のカードゲーム機に応用が可能であり、業務用ゲーム機ばかりでなく、バーコードリーダを有することで家庭用のゲーム機や携帯用ゲームにも利用が可能である。

### 請求の範囲

- [1] カードに記録されたコードを読み込むコード読み込み手段と、  
前記読み込み手段により読み込んだ複数のコードの組み合わせによりキャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、  
前記生成されたキャラクタの評価を行うキャラクタ評価手段と  
を有するゲームシステムであって、  
前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータと、第1のコードに対応する前記キャラクタの一部を構成する第1の部位データと、第2のコードに対応する前記キャラクタの他の一部を構成する複数の第2の部位データとを少なくとも記憶する記憶手段を有し、  
前記キャラクタ生成手段は、  
前記ベースキャラクタデータを読み出してベースキャラクタ画像を生成するベースキャラクタ画像生成手段と、  
前記第1のコードが読み込まれたとき、前記第1のコードに対応する前記第1の部位データを前記記憶手段から読み出して、前記ベースキャラクタデータの一部を前記読み出した第1の部位データに変更する第1の部位変更手段と、  
前記第2のコードが読み込まれたとき、前記第2のコードに対応する前記複数の第2の部位データから1つの第2の部位データを選択して読み出して、前記ベースキャラクタ画像の他の一部を前記選択された第2の部位データに変更する第2の部位変更手段と、  
前記第2のコードが再度読み込まれたとき、前記第2のコードに対応する前記複数の第2の部位データから、前記第2の部位変更手段により選択された第2の部位データ以外の前記複数の第2の部位データからひとつの第2の部位データを選択して読み出して、前記ベースキャラクタ画像の他の一部を前記選択された第2の部位データに変更する第3の部位変更手段と、  
前記第1の部位変更手段、前記第2の部位変更手段及び前記第3の部位変更手段の少なくともいずれかにより変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成するキャラクタ画像生成手段を有する

- ことを特徴とするゲームシステム。
- [2] 遊戯者により操作される操作手段と、  
ゲーム画面を表示する表示手段と、  
ゲーム音を出力する音出力手段と、  
前記操作手段への操作入力の評価する評価手段と、  
ゲームを制御する制御手段と  
を有するゲームシステムであって、  
前記制御手段は、  
前記操作手段の操作を指示する画像を、前記表示手段により前記ゲーム画面上に表示させる第1の手段と、  
前記操作手段の操作を指示するゲーム音を、前記画像の表示と同時に、前記音出力手段により出力させる第2の手段と、  
前記操作手段の操作を補助的に指示する補助ゲーム音を、前記画像の表示より所定時間前に、前記音出力手段により出力させる第3の手段を有し、  
前記評価手段は、  
前記操作手段への操作入力のタイミングと、前記第2の手段によるゲーム音発生のタイミングとに基づいて、前記操作手段への操作入力の評価する  
ことを特徴とするゲームシステム。
- [3] 第1の遊戯者により操作される第1の操作手段と、  
第2の遊戯者により操作される第2の操作手段と、  
ゲーム画面を表示する表示手段と、  
ゲーム音を出力する音出力手段と、  
前記操作手段への操作入力の評価する評価手段と、  
ゲームを制御する制御手段と  
を有するゲームシステムであって、  
前記制御手段は、  
前記第1の操作手段の操作を指示する画像を前記表示手段により前記ゲーム画面上に出力させる第1の手段と、前記第1の操作手段の操作を指示するゲーム音を前



記音出力手段により出力させる第2の手段の少なくとも一方を有し、

前記評価手段は、

前記第1の操作手段への操作入力のタイミングと前記第2の操作手段への操作入力のタイミングとの少なくともいずれか一方が、前記第1の手段又は前記第2の手段の出力タイミングと合致するか否かに基づいて、前記第1の操作手段への操作入力を評価する

ことを特徴とするゲームシステム。

[4] 請求項3記載のゲームシステムにおいて、

前記制御手段の前記第1の手段又は前記第2の手段は、前記第1の操作手段を所定回数操作することを指示し、

前記評価手段は、

前記第1の操作手段の操作回数が前記所定回数であるか否か、前記第2の操作手段の操作回数が前記所定回数であるか否か、前記第1の操作手段の操作回数と前記第2の操作手段の操作回数の合計値が前記所定回数であるか否かに基づいて、前記第1の操作手段への操作入力を評価する

ことを特徴とするゲームシステム。

[5] カードに記録されたコードを読み込むコード読み込み手段と、

前記読み込み手段により読み込んだ複数のコードの組み合わせによりキャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、

ゲームを制御するゲーム制御手段と

を有するゲームシステムであって、

前記カードに、前記コードとは別個に、視認可能なマークを付し、

前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータと、前記コードに対応する前記キャラクタの一部を構成する部位データと、前記カードに付されたマークとを記憶する記憶手段を有し、

前記キャラクタ生成手段は、

特定のマークを指定する特定マーク指定手段と、

前記ベースキャラクタデータを読み出してベースキャラクタ画像を生成するベースキ

キャラクタ画像生成手段と、

前記コードが読み込まれたとき、前記コードに対応する前記部位データを前記記憶手段から読み出して、前記ベースキャラクタデータの一部を前記読み出した部位データに変更する部位変更手段と、

前記部位変更手段により変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成するキャラクタ画像生成手段と、

前記キャラクタ画像の生成のために読み込んだカードに付された前記特定のマークを計数する特定マーク計数手段を有し、

前記ゲーム制御手段は、

前記特定マーク計数手段により計数された前記特定のマークの計数結果に基づいて、前記ゲームを制御する

ことを特徴とするゲームシステム。

- [6] 三次元仮想空間内において第1のキャラクタと第2のキャラクタが対戦する対戦ゲームを制御するゲーム制御手段と、

仮想カメラにより前記三次元仮想空間を撮像して二次元の表示画面に表示する表示手段と、

前記仮想カメラの位置と視点を制御するカメラ制御手段と

を有するゲームシステムであって、

前記カメラ制御手段は、

対戦する前記第1のキャラクタと前記第2のキャラクタが前記二次元の表示画面に含まれるように、前記仮想カメラの位置と視点を設定する第1の手段と、

前記対戦ゲームの対戦結果に応じて、勝利した前記第1のキャラクタ又は前記第2のキャラクタが前記二次元の表示画面の中央寄りに移動するように、前記仮想カメラの位置と視点を変更する第2の手段とを有する

ことを特徴とするゲームシステム。

- [7] 請求項6記載のゲームシステムにおいて、

前記カメラ制御手段は、

前記対戦ゲームの対戦結果により、勝利した前記第1のキャラクタ又は前記第2の

キャラクタの前記二次元の表示画面内の移動が所定の限界に達した場合には、勝利した前記第1のキャラクタ又は前記第2のキャラクタの周囲を演出して撮像するように、前記仮想カメラの位置と視点を制御する第3の手段を有することを特徴とするゲームシステム。

- [8] 請求項6記載のゲームシステムにおいて、  
前記カメラ制御手段は、

前記二次元の表示画面内の前記第1のキャラクタ又は前記第2のキャラクタの位置が所定時間変化しない場合には、前記第1のキャラクタ又は前記第2のキャラクタを、前記第2の手段によるキャラクタの移動方向とは異なる方向に、前記仮想カメラの位置と視点を制御する第4の手段を有することを特徴とするゲームシステム。

- [9] カードに記録されたバーコードを読み込むコード読み込み手段と、  
前記読み込み手段により読み込んだ複数のバーコードの組み合わせによりキャラクタを生成するキャラクタ生成手段と、  
前記生成されたキャラクタの評価を行うキャラクタ評価手段と  
を有するゲームシステムであって、  
前記生成されるキャラクタのベースとなるベースキャラクタデータと、バーコードに対応する前記キャラクタの一部を構成する部位データとを少なくとも記憶する記憶手段を有し、  
前記キャラクタ生成手段は、  
前記ベースキャラクタデータを読み出してベースキャラクタ画像を生成するベースキャラクタ画像生成手段と、  
前記バーコードが読み込まれたとき、前記バーコードに対応する前記部位データを前記記憶手段から読み出して、前記ベースキャラクタデータの一部を前記読み出した部位データに変更する部位変更手段と、  
前記部位変更手段により変更されたキャラクタデータからキャラクタ画像を生成するキャラクタ画像生成手段を有することを特徴とするゲームシステム。

- [10] 遊戯者により操作される操作手段と、ゲーム画面を表示する表示手段と、ゲーム音を出力する音出力手段と、前記操作手段への操作入力を評価する評価手段と、ゲームを制御する制御手段とを有するゲームシステムのためのプログラムであって、  
前記制御手段に、前記操作手段の操作を指示する画像を、前記表示手段により前記ゲーム画面上に表示させるステップと、  
前記制御手段に、前記操作手段の操作を指示するゲーム音を、前記画像の表示と同時に、前記音出力手段により出力させるステップと、  
前記制御手段に、前記操作手段の操作を補助的に指示する補助ゲーム音を、前記画像の表示より所定時間前に、前記音出力手段により出力させるステップと、  
前記評価手段に、前記操作手段への操作入力のタイミングと、前記第2の手段によるゲーム音発生のタイミングとに基づいて、前記操作手段への操作入力を評価させるステップとを含むことを特徴とするプログラム。
- [11] 第1の遊戯者により操作される第1の操作手段と、第2の遊戯者により操作される第2の操作手段と、ゲーム画面を表示する表示手段と、ゲーム音を出力する音出力手段と、前記操作手段への操作入力を評価する評価手段と、ゲームを制御する制御手段とを有するゲームシステムのためのプログラムであって、  
前記制御手段に、前記第1の操作手段の操作を指示する画像を前記表示手段により前記ゲーム画面上に出力させるステップ、又は、前記第1の操作手段の操作を指示するゲーム音を前記音出力手段により出力させるステップの少なくともいずれかを含み、  
前記評価手段に、前記第1の操作手段への操作入力のタイミングと前記第2の操作手段への操作入力のタイミングとの少なくともいずれか一方が、前記第1の手段又は前記第2の手段の出力タイミングと合致するか否かに基づいて、前記第1の操作手段への操作入力を評価させるステップを更に含む  
ことを特徴とするプログラム。